



10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

SPEED FREAKS, UM JAMMER LAMMY, TONY HAWK'S PRO SKATER, BUGS BUNNY



230 Kč

ŘÍJEN 1999

WWW.PSMAG.CZ

**100
STRAN!**

Oficiální ČESKÝ

PlayStation

Magazín číslo 18

EXKLUZIVNÍ RECENZE + DEMO!

SPEED FREAKS

PlayTest závodů, které šlapou Mariovi na paty. Hratelná verze pouze na našem CD!

VÝLET DO JAPONSKA

DINO CRISIS

Článek psaný v Tokiu. O monstrózním hororu, který hodlá spolknout *Resident Evil*.

PŘÍSNĚ TAJNÉ?

"Tento časopis zničí SEBE
SAMA za 100 stránek..."

Bomby, spínače, rozbušky. Svět špionáže v *Mission: Impossible*.

RECENZE!

SPEED FREAKS
G-POLICE 2
KURUSHI FINAL
WWF ATTITUDE
MONSTERSEED
FA PREMIER LEAGUE STARS
CASTROL HODNA SUBERBIKE
DREAMS

SCREENSHOTY!

TOMB RAIDER 4

Exkluzivní obrázky a nejnovější informace z další připravované hry s Larou: *Tomb Raider: The Last Revelation*.

art
consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00



NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Rozbalte si svůj Nouveau Disk číslo 49 a pijte co hrdlo ráčí z jeho hratelně rozkošných drinků. Každý si jistě najde ovocnou příchut' dle svého gusta. Posadte se, uvolněte se a užijte si to.

SPEED FREAKS **Hratelná**

Nejzábavnější závodní hra konzoly. Možná. Posuďte sami.

T. HAWK'S PRO SKATER **Hratelná**

Toto je jedno z nejmilejších překvapení všech dob.

BUGS BUNNY: LIT **Hratelná**

Hop a je tu skok. Ocitli jste se v minulosti a jste králíček Bugs. Co víc si lze přát.

UM JAMMER LAMMY **Hratelná**

Dvourozměrná kytaristka Lammy na trojrozměrném pódiu..

EVIL ZONE **Hratelná**

V téhle zóně se dějí zlé věci.

RAT ATTACK **Hratelná**

Itchy a Scratchy světa her se představují.

TANX **Varože**

Hra, ve které jde o zisk soupeřovy vlajky. Pouze pro dva hráče.

DECAYING ORBIT **Varože**

Varože hra - tady v žánru strategie.

TEKKEN 3 **Hratelná**

Nejlepší bojovka všehomíra je platinová!

THIS IS FOOTBALL **Videoklip**

Dokáže Sony trumfnout nejslavnější fotbalové hry současnosti?



TONY HAWK'S PRO SKATER



SPEED FREAKS



BUGS BUNNY



SETUNA



EVIL ZONE

RAT ATTACK



UM JAMMER LAMMY



TANX



THIS IS FOOTBALL



Musím se vám omluvit. Sliboval jsem změny od devatenáctého čísla PSM a hodlám svůj slib porušit. Největší změna totiž nastala už nyní.

Zvedáme počet stránek na kulatou stovku a tak tomu bude i do budoucích čísel našeho časopisu. Přitom zůstává stejná cena za výtisk. Dlouho jsme přemýšleli o tom, jak pro naše čtenáře ještě více zatraktivnit PSM. Uvažovali jsme o mnohých způsobech a mnohdy naráželi na omezený manévrovací prostor. Varianta snížení ceny se nám zdála být příliš riskantní, jelikož musíme mít stále na mysli, že jsme do značné míry importované zboží vystavené málo předvídatelným výkyvům české měny. Zato se nám podařilo objevit zásobárnu velmi kvalitního papíru za rozumnou cenu, a tak jdeme cestou zvýšení počtu stránek PSM o šestnáct při stabilní ceně. Doufáme, že se nám podaří i další plánovaná zlepšení už v blízké budoucnosti. Ještě letos bychom se měli dočkat změny grafické tváře PSM směrem k modernějšímu a přehlednějšímu designu, nových rubrik, které vám budou sloužit k pobavení, zamyšlení a třeba i ke zprostředkování čerstvých informací o budoucí konzole PlayStation či dalších drobných i větších jemnostech.

Užijte si svůj nový, o něco objemnější PlayStation Magazin a držte nám palce.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

Obsah

PlayStation Magazin

Vydává:

Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:

Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:

Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Jazyková úprava:

Marie Šimáková

Adresa redakce:

Oficiální český PlayStation Magazin
Santrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:

Vedoucí DTP: Jakub Cervinka
pecenac@mbx.vol.cz
Karel Roubal
Butcher

Vydavatel:

Art Consulting s. r. o.
Santrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

art
consulting
s.r.o.

Inzerce:

Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dvořák
Petra Kytková
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:

Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@vision.cz

Produkce a předplatné:

Provozní asistentka: Jana Steřelová
Asistentka redakce: Marie Směkalová

Art Consulting dále vydává časopisy

T3

score

Osvit: Stuaire s. r. o.
PSM na internetu: www.psmag.cz
Cena výtisku s CD: 230 Kč

PSM UK Vydává:

Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce



Planet Of The Apes



Fear Factor



Worms: Armageddon

PRIMAL SCREEN

Křivkové výsledky distributorů her, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti.

Planet Of The Apes 26

Herní výlet do světa slavného sci-fi filmu, kde Zemi po nukleární válce ovládly inteligentní opice.

This Is Football 28

Sony se rozhodla přestat ignorovat nejpůvodnější druh sportovního rodu neboli nejoblíbenější kolektivní hru planety. Toto je fotbal!

Fear Factor 30

Inovativní akční adventura z prostředí Hong Kongu.

Worms Armageddon 32

Návrat bezesných nocí strávených s kamarády a žilalí armádou. Tentokrát slibuje katastrofu biblických rozměrů.



PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámujeme, ale už trochu soudíme.

Tony Hawk's Pro Skater 42

Vyrazíme spolu na americká náměstí, do divoké krajiny U-ramp a na omšelá schodiště. Bude to nádherná grand tour extrémního skateboardingu. Ani nepotřebujete helmu či chrániče na kolena a lokty. Váš průvodce? Vele mistr skokové akrobacie s prknem, extravagantní gymnasta devadesátých let, nejlepší mezi nejlepšími - pan Anthony Hawk, řečený Frajer.

The X-Files 46

Opětovné setkání s žánrem zvaným 'interaktivní film'. Hra, která těží z globální popularity lékařky, jejíž specialitou je pitva mutantů, a náměsíčného agenta, kterému se neustále zdají sny o ET, aniž by je po většinu příběhu ukázala. Mulder a Scullyová zmlázili!

Point Blank 2 48

Všechny G-Cony světa jsou odjštěné a připravěné na střelbu.

Sled Storm 50

Závody na bílých pláních. Vitr duje do obličejů, sniž ostře štípe a vy se řítíte na ledovém skútru o obsahu 750cc!

Rat Attack 52

Chcete být Tom nebo Jerry?

Trick'n Snowboarder 54

Závody na bílých pláních. Vitr duje do obličejů, sniž ostře štípe a vy se řítíte... na snowboardu. Tohle vás asi nedostalo co? A co tohle: ješte při tom zombie! No řeknu vám dost děsivá představa...



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD a demoverze her, rovněž představuje nejlepší psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pulsu k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů,

poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jedním skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - získáme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obezručným

s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zájmu technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejružnější maršáží pro Qvasev

ceně a pubertální výpy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



The X-Files



Hit! 14



Attack



Castrol Honda Superbike Racing



Seznamte se: Dino Crisis



Seznamte se: Mission Impossible



Speed Freaks



G-Police 2



Kurushi Final

PLAYTEST

Web večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, a nakonec ohodnotit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.

Speed Freaks 56

Pokud se vám idea motokárových závodů s infantilně vypadajícími cartoonovými postavkami zdá stupidní, otočte okamžitě na stranu 56. Budete vyvedeni z omylu.



G-Police: Weapons of Justice 62

Temná, futuristická, létací střílečka G-Police hlásí konečně návrat. Na hraní dostanete několik vražděných strojů a celou, zločinnou prolezkou megapoli budoucnosti.

WWF Attitude 64

Dojímavé melodrama, které se nazývá wrestling, konečně zplodilo ucházející hru.

Castrol Honda Superbike Racing 66

Kluci mají rádi motorky, že jo? Pokud nejste čestná výjimka (nebo jste většinově založená dívka), pak vám při čtení této recenze bude smutno.

FA Premier League Stars 68

Ligová sezóna už začala. Proto v Electronic Arts usoudili, že je ta nejvhodnější chvíle vydat svůj manažér kopané.

Kurushi Final 70

Hra, která některým jedincům snadno navodí stav obsese. Je to pekelně návykový logický rychlík!

Monsterseed 72

Jaké zlo se může zrodit v těch monstrózních lebkách? Žánr japonského RPG, samozřejmě.

Dreams 75

Další pokus francouzských Cryo přesvědčit planetu PlayStation o svých schopnostech. Opět nepovedený...

TÉMATÁ

Seznamte se: Mission Impossible 20

Tým PSM se prokopával tunelem až do kanceláře firmy, která má na starosti výrobu superšpionážní hry inspirované superšpionážním filmem (inspirovaným superšpionážní seriálovou klasikou). Pete Wilton visel pět hodin ze stropu na laně, tancoval mezi laserovými paprsky a vyhledával přísně tajná data o budoucím titulu pro vaše konzoly z počítače, aniž by se dotkl alarmových čidel na podlaže.

Seznamte se: Dino Crisis 34

Tým, který stvořil oba díly hry Resident Evil, cestoval časem do triasu, jury a křídly, nakradl tam hromadu dinosauřích vajec a zasadil je do prostředí své nové hry. Plazi se mezitím vyhlili, vyrostli do svých obvyklých (monstrózních) rozměrů a začali s terorem. Úberinvestigátor Stephen Pierce hleděl těm velociraptorům přímo do očí! Podívejte se s ním.

RUBRIKY

Loading 6

Zprávám vědovi čtvrtý Tomb Raider, ale první screenshoty z hry pro PlayStation 2 (Kessen) také stojí za hřích. Kromě toho se dočtete o Grand Theft Auto 2, Quake II, Tenchu 2 a spoustě dalších novinek to nejnovější.

Soutěž 61

Vyhrajte jednu z deseti her. Tentokrát o třetí díl Wipeoutu!

Top Secret 76

Pokračování návodu na Ape Escape a Siphon Filter plus Powerline a rady Chalida Himmata v Některé dotazy?

Obsah CD 90

Tohle se čte dobře.

Dopisy 96

Tohle také.

Příští měsíc 98

A tohle úplně nádherně!!!

LOADING

1% COMPLETE



VRAŤME SE DO HROBŮ!

K VÁNOCŮM DOSTANEME DALŠÍ NÁJEZD NA KOBKY.

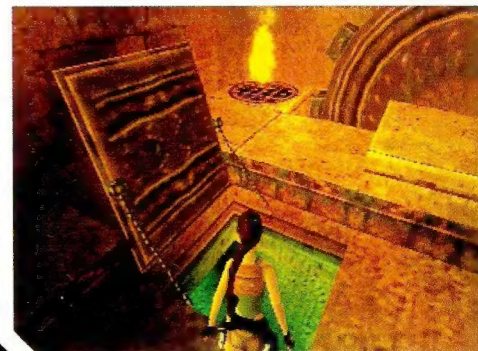
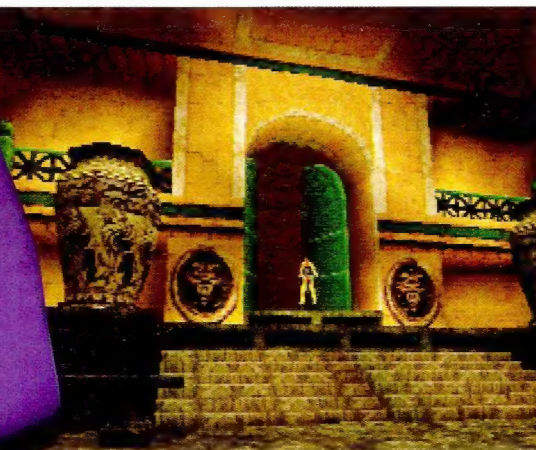
Minulý měsíc jsme dementovali některé příliš nafouklé řeči a dohady kolem nového *Tomb Raidera*. Nyní, jak ostatně bylo slíbeno, vám konečně můžeme poskytnout nějaké konkrétní informace - přísně střežené detaily o Lařině čtvrtém dobrodružství.

Nová hra se bude jmenovat *Tomb Raider: The Last Revelation* a oproti posledním dvěma „světoběž-

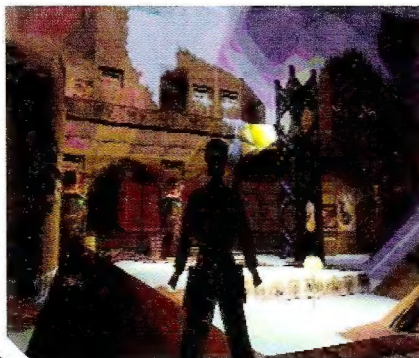
ným“ dílům se celá odehrává v Egyptě. Většina děje se odvíjí v podzemních pohřebních komplexech a jiných starobyklých prostorách. Právě důraz kladený na prostředí starověkých ruin patrně vyvolal dohady o tom, že nová hra bude jakýmsi 'prequelem' dějově zasazeným ještě před vůbec první díl *Tomb Raidera*. Nakonec se ukázalo, že tomu tak sice není, ale přesto je *The Last Revelation* svým způsobem

návrat k principům prvních dobrodružství Lary Croft.

Každá z jednotlivých úrovní hry má jasně stanovené cíle a narozdíl od posledních dvou dílů se akce odehrává v méně rozlehlém prostoru. Záměrem bylo vytvořit hru, která se soustředí více na detaily a bude rozmanitější v různosti úkolů. Core tvrdí, že zdaleka největší důraz byl položen na její hratelnost. I tento posun od inflace bojů-



Lara hodlá vstoupit do Temple of Love. Že by romantika mezi hroby? Nám by se to tedy líbilo. Každopádně se však nadějeme zákeřných pastí boha Anupa.



Jak vidno, můžete se těšit na celou řadu pekelných bytostí jako vystřížených z nočních můr. Věru tenhle Kostěj nevypadá zrovna špatně.

víc předmětů i věcí kolem. Nový je i systém osvětlení, což znamená, že různé povrchy mohou různě odrážet nebo pohlcovat světlo, a to jistě značně přispívá k působivosti atmosféry.

Určitě se ptáte, co děj? Zde se vše dosud drží extrémně přísně pod pokličkou. Můžeme prozradit, že se vše točí kolem staré egyptské mytologie a konstelace hvězd na konci milénia. Krom toho vám ještě můžeme říci, že za všechno může skrytý hrob uprostřed egyptské pouště, jež způsobí, že je Lara vtažena do ďábelského víru událostí, které ohrožují budoucnost celého světa - a toto je součást velkého proroctví.

Jak říká Séth: „Já jsem stín halící slunce. Já přináším mor. Můj hněv sežehne celou zemi a nebude mít konce.“ Také vám to nahání strach? Mnohem více detailů o *Tomb Raider: The Last Revelation* přineseme už v příštím čísle.



wek k řešení puzzlů upomíná spíše na původní verzi.

To ovšem nikterak neznámá, že *The Last Revelation* nemá nabídnout co nového - právě naopak. Zcela přetvářena byla sama slíčná slečna Croftová - její vzhled i pohyby nabyly na detailech a tím rovněž využil příležitosti k rozšíření rejstříku jejích schopností. Nejenom že tyto nové chvaty - některé jednoduché, jiné zatraceně obtížné - vypadají naprosto skvěle

a přirozeně, ale rovněž umožnily vložení nových druhů pastí a puzzlů, které v předchozích dílech nemají obdoby.

Snad největších změn ovšem dostal systém inventáře. S uvedením nové hry na trh pozbudou na aktuálnosti známé inventářové prstence. Předělaný interface je prý mnohem flexibilnější, umožňuje objekty sbírat, skladovat i kombinovat. I aplikace tohoto systému umožnila vyvinout zcela nové styly a typy hádanek, které se na hony vzdalují z tohoto pohledu již primitivním puzzlům předchozích dílů *TR 1-3*.

Jak patrně už tušíte, vylepšen byl i grafický engine, což má za následek nejdokladnější a nejrealističtější prostředí, jaké jsme dosud v sérii *Tomb Raider* mohli spatřit. Uvidíte mnohem

NINJOVÉ PŘED ZRAKY SKRYTÍ

TENCHU BUDE MÍT POKRAČOVÁNÍ

Firma Activision chce využít svého nápadu zabijáka v pyžamu a již potvrdila druhý díl svého překvapivého hitu, samurajské *Tenchu: Stealth Assassin*. Hra se odehrává ve starém Japonsku v době občanské války a nový díl se má pyšnit novými zbraněmi, schopnostmi (například ninjové budou umět plavat) i originálními misemi. Nabídne nové prvky hratelnosti: režim Story, volbu pro dva hráče a editor jednotlivých úrovní. Mezitím Sony již oznámila, že v USA vyjde japonský datadisk obsahující 100 misí pro první díl *Tenchu*. Pro Evropu nic podobného ohlášeno není a ani není známo, kdy by se měl objevit druhý díl.



Vrah v kimonu a se sandály se k všeobecné radosti vrací. PSM nechápe, jak v tom může plavat.



Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Mighty Morphin Power Rangers byl před pár lety úspěšný kreslený TV-seriál pro děti. Nyní se tématu chopila firma THQ, jež hodlá vytvořit stejnojmennou videohru pro PlayStation. S tímto typem práce má firma jistě zkušenosti díky hře *Rugrats*. Pánové z THQ



světu nedávno oznámili, že fanoušci *Power Rangers* se dočkají v první polovině roku 2000... DJ Sasha odstartoval ve Spojených státech své turné Wip3out. Zastávky má naplánované v městech jako Jacksonville a Ontario, vrchol by měl být v San Francisku a pak by se měl vrátit do staré dobré Evropy. Podrobnosti zatím nejsou známy... Acclaim uzavřel smlouvu s hvězdami cyklisticko-akrobatické disciplíny BMX Davem Mirrou a Ryanem Nyquistem. Mirra tvrdí, že spolupráce na výrobě BMX-ového titulu s firmou Acclaim hrozně baví. Je pravděpodobné, že hrů (nebo její druhý díl) uvidíme na PlayStation 2... Eidos změnil název své nové hry *Omikron: The Nomad Soul* na pouhé *The Nomad Soul*. Čtější prý více



zdůraznit originální prvek reinkarnace duše, který je složkou hry... Konami se prý chystá na nějaký koňský simulátor jménem *Breeding Stud '99*...

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Sierra oznámila vstup na playstationový trh. Firma je známá skvělými PC tituly, jako je *Half-Life* a v současné době pracuje na nové hře pro šedou konzolu. Bohužel to nebude konverze slavné 1st person střílečky, ale záležitost jménem *Extreme Bullrider*. Každopádně už jen to, že se dali dohromady se Sony, nám dává dobrou naději, že se *Half-Life* (či jeho pokračování) objeví pro PlayStation 2... Kdo má zájem o demo disk s nejnovějšími hratelnými ukázkami budoucích her v distribuci Sony, může navštívit v září konanou Game Show, kde bude rozdáván zdarma. Obsahovat bude například *Wild ARMs 2* a *Gran Turismo 2*. Jedinou vadou na kráse této infor-



mace je skutečnost, že zmíněná výstava se koná v Tokiu. Ovšem minimálně GT2 vám můžeme slíbit zanedlouho poté i na CD PSM... Vynikající honička GT Interactive *Driver* se přehoupala přes milion prodaných kusů. Nechce se tomu ani věřit, vždyť je venku teprve pár týdnů... Firma Sony oznámila, že *Gran Turismo* se prodalo jenom v Americe přes 2 miliony kopií, což znamená 6,9 milionu po celém světě. To je velmi pěkné číslo... Konami uvažuje o zkonvertování simulátoru *Drum Mania* na PlayStation. Měla by se objevit i příslušná exotická periférie... Američtí 989 Studios připravují hru *Jet Moto 3*. Dle dodaných informací by hlavním rozdílem oproti předchozím dílům série měl být obrovský kvalitativní skok v grafice.



Nelze než mlčet v posvátném údivu. Z těchto screenshotů je patrné, že výkon budoucí konzoly PlayStation bude doslova pohádkový.



KESSEN TO MĚL O VOUS

KOŇSKÁ BITKA OD KOEI JE PRVNÍ HROU PRO PLAYSTATION 2!

Tak konečně první screenshoty ze skutečné hry pro PlayStation 2! Ty přenášejí obrázky, které zde máte možnost vidět, jsou z titulu jménem *Kessen - Decisive Battle* od firmy Koei. Je to první hra pro budoucí PlayStation, která se může pochlubit screenshoty. Měla by to být strategie v reálném čase a na východních trzích by se měla objevit počátkem příštího roku.

Hra se odehrává ve feudálním Japonsku za vlády rodu Kessenba a hlavní roli zde hraje velký počet na koni bojujících samurajů, poletujících obrazovkou. Nejlépe si asi



Běžný obrázek z budoucí PlayStation: záběr ze hry *Kessen*.

uděláme obrázek o síle PlayStation 2 tak, ukážeme-li si počet animací běžajících v určitém okamžiku. Až bude hra dokončená, měli byste vidět po kopcích běhat 200 až 300 vojáků najednou. Nynější PlayStation by zvládla asi tak tři čtyři. Už i demo, ze kterého jsou tyto záběry, běhá rychlostí 60 framů za sekundu a je v něm kolem 50 vojáků

ků cválajících po bitevních poli. Lidé od Koei nám prozradili, že firma uzavřela kontrakt na další tři a půl tituly. A půl? Jak si to máme představit? Bylo nám řečeno, že to „půl“ znamená spojení sil se zahraničním developerem.

Svůj zájem o PlayStation 2 začíná projevovat stále více firem. Tak například Acclaim

V SQUARE SE NEZAHÁLÍ

TITULY PŘISLÍBENÉ PRO EVROPU

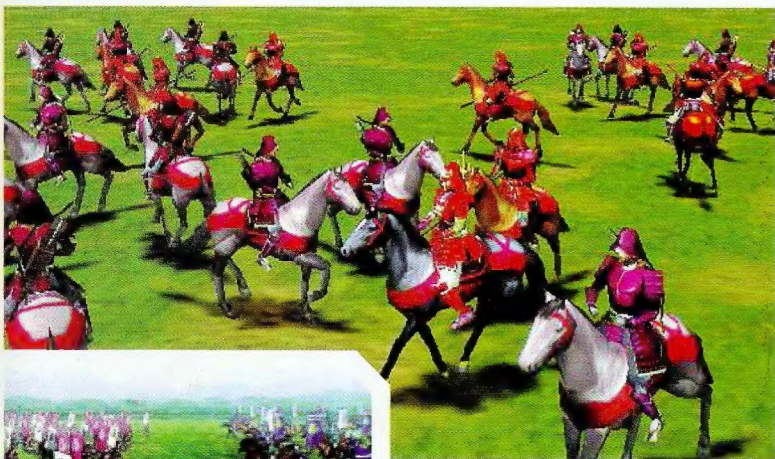
Firma Square má v zábavním průmyslu naprosto jedinečnou pozici a pečeť zaručené kvality. Nyní oznámila, že pracují hned na třech hrách pro budoucí PlayStation. Jednou z nich by měl být *Ehrgeiz 2*, což nás nutí k malé spekulaci.

Square nedávno oznámili, že hodlají v nejbližší budoucnosti vydat v Evropě šest staronových her, které byly už uvedeny na americký trh. Neprozradili však, které ze tituly budou. Má-li být zachována kontinuita, pak se lze dohadovat, zda jeden z nich s určitostí nebude původní *Ehrgeiz*?



Řečí je spousta, ale jen málo bylo dosud oficiálně potvrzeno. Podařilo se nám kontaktovat Chrise Ansell, hlavního produktmanažera evropské pobočky Square, který nakonec prozradil: „Můžeme oficiálně potvrdit, že *Saga Frontier 2* a *Final Fantasy VIII* vyjdou pod hlavičkou SCE, i když *Saga 2* se objeví až v průběhu příštího roku.“ Rovněž se hovoří o tom, že součástí těch šesti her měla být dvojice *Chocobo Racing* a *Parasite Eve*. Hlavně o druhý titul evropská hráči velmi stojí.





Sen o třech stovkách samurajských jezdců na obrazovce je blízko naplnění.



založil pro tento účel zcela nový tým. Ten by měl mít své sídlo v městě Stroud a využívat talentu několika bývalých zaměstnanců firmy Psygnosis. Titíž lidé mají již za sebou seriál G-Police.

Na budoucí konzole Sony se též asi objeví často oslavovaný *Microsoft Flight Simulator*, který by s novým procesorem a vynikajícím grafickým výkonem měl vypadat hodně přesvědčivě. Do řeky vstoupili již i Infogames. V jejich případě by mělo jít o novou závodní hru.

Co se týče nových informací ohledně technických specifikací, před několika dny bylo oznámeno, že budoucí konzola PlayS-

tation nebude prodávána s vestavěným modemem. Bude zde ovšem slot, který vám umožní zvlášť zakoupený modem si ke konzole připojit. Oficiální odůvodnění tohoto postupu zní, že se tím jednak zlevní cena konzoly a jednak uživatel nebude limitován rychlostí vestavěného modemu v případě, že si bude přát hrát online hry. Takový modem by totiž byl zákonitě za dva roky zcela nedostačující.

Dále japonská centrála Sony odmítla fámu, která několik dní kolovala internetem a která tvrdila, že se PlayStation 2 objeví v Japonsku 3. prosince a bude uveden na trh společně se třemi až šesti hrami, z nichž jedna bude *Tekken 4*. Ken Kutaragi pouze informoval, že název budoucí konzoly bude s určitostí obsahovat slovo 'PlayStation' a ještě něco navíc. Více vám snad řekneme v příštích měsících.



GRAN TURISMO 2 PRO VÝCHODNÍ TRH

POTVRZENÉ DATUM
JAPONSKÉHO VYDÁNÍ GT2

Firma Sony konečně potvrdila, kdy vydá toužebně očekávané *Gran Turismo 2* pro japonský trh. Datum je čtvrtek 30. září a součástí tohoto oznámení bylo i ohlášení některých detailů, které jistě potěší srdce závodního fanatika.

Tak za prvé bylo potvrzeno, že hra bude kompatibilní s ovladačem Jog-Con, což jistě potěší ty, kteří si na tento minivolač s force feedbackem zvykli při hraní *Ridge Racera 4*. Bude zde velmi široký výběr okruhů - tentokrát lokalizovaných po celém světě, například v Itálii a ve Francii (první jmenovaný by měl dokonce procházet Římem). Též se můžete těšit na proměnlivé prostředí - bude se zhoršovat počasí či snižovat viditelnost apod., skoro jako v realu. Více detailů o PAL verzi očekávejte v následujících několika číslech PSM.



Největší závodní hra světa v citrově novém žlutém provedení.



V seznamu našich oblíbených her tohoto měsíce figurují zejména tyto."

WIP3OUT

Nejenom úžasně rychlá a automaticky přístupná hra, ale i mimořádně osvěžující prezentace nás na této hře baví. Po dlouhé době zpracování, které jde přímo proti zavedeným klíšé videoher. Je vidět, že když místo rutinních designérů a programátorů si hru vezmou do parády skuteční umělci (Designer's Republic, Orbital, Underworld, Chemical Brothers a další) vznikne esteticky o sto procent silnější zážitek.

FINAL FANTASY VIII

Máme PAL verzi! Už jsme stačili být šokováni šíleně komplexním systémem kouzel, nádhernou grafikou animacek i silou příběhu. A to hraje teprve pár hodin. Tohle bude dlouhý příběh.

KURUSHI FINAL

Hra pro chvíle pohody. Tohle je totální nářez na mozkovnu, originální, supernávykové.

TAG KRÁSNÝ, TAG SKVĚLÝ!

NAMCO INFORMUJE O VLASTNOSTECH NOVÉ HRY TEKKEN



Tekken Tag Tournament slibuje více pohybů a komplikovanější komba. Současně chce být ještě zábavnější.

Na arkádových skříních hry *Tekken Tag Tournament* ještě nestačila ani zaschnout barva, a práce na verzi pro PlayStation jsou již v plném proudu.

Největším rozdílem nového *Tekkenu* oproti předchozím dílům je režim Tag-Team Fighting, ve kterém se poprvé v historii této série mydlí najednou čtyři postavy (dvě na každé straně). Originálním nápadem firmy Namco je to, že každé dvě spřízněné (a svalnaté) postavy, sdílejí jediný ukazatel energie, což by v důsledku mělo znamenat, že hráč je bude střídat mnohem více takticky a uvážlivě, než v obdobných 'team' režimech konkurenčních bojovek. Komerční ředitel Namca Patrick Edwards k tomu dodává: „Do hry *Tekken Tag Tournament* jsme dali všechny postavy z minulých her. Na začátku každé hry si dvě z nich vyberete a poté vás čeká bitva s jinou dvojicí. Je jasné, že počet možných kombinací pro jednotlivé souboje geometricky vzrostl. Hra je podle našeho názoru mnohem rychlejší a zábavnější než její předchůdci.“

A co *Tekken 4*? Navzdory obavám fanoušků, že hra bude pouze pro PlayStation 2, by se měla objevit i na původním PlayStation, a to koncem roku 2000. Máte také takovou radost jako my?



PlayStation BAZAR

nejlevnější v Praze

- více než 100 titulů
- ▲ výkup her i konzolí
- ✕ zásilková služba

Vltavská 28, Praha 5
T/F: 536142, T: 536406
Po-Pá: 9-18, So: 9-12

seznam her na netu:
www.cd-bazar.cz

PLAYSTATION
A-Z

P jako... **Polygon.** V říši PlayStationu je téměř všechno utvořeno z polygonů. Jednoduchý polygon má prostý tvar trojúhelníku - to není žádné tajemství. Spojíte dva a získáte čtverec. Spojíte-li šest takových čtverců (dvanact polygonů), postavíte si kostku. A teď to nejlepší: spojte pár stovek takových kostek, a dostanete auto, Laru Croft nebo úroveň ze hry *Metal Gear Solid*. Na každý vnější polygon je 'nalepená' 2D textura, která mu dodává barvu a vzor.

Pop-up (doskokování).

Pokud se v 3D hře objekty a prostředí překresluje příliš pomalu a blízko místu odkud se dívá hráč, „doskokčí“ najednou nepřírozně a jakoby odnikud. Ve světě současných 3D her je to považováno za zločin a z větší části tento problém již patří minulosti.

Pre-rendering. Pre-renderovaná grafika se nevytváří ve hře samotné, ale na mnohem dokonalejších počítačích a je



uskladněná na CD. PlayStation ji pak přehrává snímek po snímku jako film, čímž vznikají úžasné sekvence, jako třeba ve *Final Fantasy VII*. Dalším příkladem je třeba pozadí v *Resident Evil*. PlayStation si stahuje obrázky z CD a pak přes ně kreslí animované polygonové postavy. Důsledkem pre-renderování v samotné hře je to, že hráč nemůže měnit nebo interaktivně pracovat s takovýmto prostředím a kamera nemá k dispozici trojrozměrný prostor jako v případě polygonového, hrou generovaného prostředí.



PSM je toho názoru, že *Quake II* s pomocí režimu pro čtyři hráče odrazí útok kteréhokoliv konkurenta. Podívejte se na nejnovější screenshoty ze hry a řekněte, že tomu nevěříte. My už ano. Vy už brzy budete také.



TO BYLA RÁNA!

SLYŠELI JSTE? TO ZABOUCAL NA NAŠE DVEŘE *QUAKE II*



Q uake II, to není jen jednoduchá střílečka v první osobě, nýbrž mnohem pravděpodobněji celosvětově uznávaná herního modla. Id Soft, vynálezce žánru, nyní zve ke střílečkovým hodům všechny majitele PlayStation. Co říkáte, přidáme se ke kultu zvanému *Quake I*? Proč ne? Kdo potřebuje další přeroztomilá, přesladká, po plošinách skákající zvířátka? Nebo kdo si přeje další závodní hru s ještě dokonalejšími napodobeninami aut? Místo toho se nyní můžeme ponořit do jednoduché, nebezpečně návykové slasti, pramenící z ovládání těžce ozbrojeného vesmírného 'námořníka', který stojí sám proti stovkám mimozemských padouchů.

Je to hra v přesně v duchu pořekadla: „Nejdřív střílej, pak přemýšlej.“

Tvůrcům playstationové verze firmě HammerHead se podařilo vytvořit velmi působivý vzhled. Konverze z PC na PlayStation proběhla až neuvěřitelně hladce, grafika je čistá, ostrá a bez chyb, které zamožují většinu 3D playstationových stříleček.

V *Quake II* samozřejmě opět vítězí styl a dynamický design nad dějem příběhu. Nějakou story tu přesto najdeme - je to taková nedovařená historka o osamělém mariňákovi, ale představuje pouhé pozadí k divoké hratelnosti, sestávající z uhýbání, střílení, skákání a plavání, kterou si majitelé PC už nějaký ten pátek, nejen

v podobě *Quake*, užívají. Ptáte se, jak je možné, že písíčkáři hrají *Q* dodnes? Klíčem k nakažlivé hratelnosti a dlouhověkosti hry je režim Deathmatch.

Sevřeně úrovně se skládají z misí (některé z nich najdete pouze na verzi pro PlayStation). Skvěle provedené světelné efekty v reálném čase doslova berou dech. Ale plnou dávku adrenalinového vzrušení si užijete teprve v režimu pro dva nebo čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou. S plně vybaveným ovládáním (kde nechybí podpora Dual Shock a analogu) a vzrušující hratelností se mistrovské dílo Id Software může stát nejlepším lékem na nudu, na který letos narazíte. Více v příštím čísle.



HOKEJ TO JE HRA

MOŽNÁ POSLEDNÍ NHL PRO PLAYSTATION SE BLÍŽÍ!

Ne, nemusíte se bát, že by se hoši z EA Sports rozhodli bojkotovat naše konzoly - toho bohda nebude - skandálním podnadem se pouze snažíme říci, že jak to tak vypadá, příští NHL už poběží na fungl nové mašince - přezdívané PlayStation 2. Spekulační o tom, jak bude Jágrovi vlát jeho typická „kladenská hříva“, jestli výkon stroje dovolí zobrazení všech jízev Jiřího Šlégra či zdali bude hudební jednotka schopna zahrát všech patnáct hrubých nadávek, které v zápase s oblibou používá Jiří Beránek, necháme až na příští rok. Ted' byl PlayStation Magazin pozván přímo ředitelem EA pro východní Evropu k prvnímu okušení nového NHL 2000!

Začneme poněkud netradičně, popisem herních menu. Co se na nich dá popisovat? Třeba to, že jsou celá v češtině! Ano, vážení přátelé, konečně uvidíme na PSX hru v češtině a navíc to bude náš milovaný hokej! Naopak drsným zklamáním je pro nás absence českého komentáře. Tedy ne úplná absence, každý zápas je uveden milým hlasem oblíbeného televizního komentátora Petra Vichnara ve stylu: „Vítejte v Civic Aréně, kde se dnes utkají celky Detroit Red Wings a ..“ prostě docela fajn, ale čekali jsme ještě o trochu víc. Přímo ve hře jste tedy opět odkázáni na komentář dvou anglofonních nedouk, kteří mají k našemu hvězdnému tandemu Záruba - Vichnar prokletě daleko. Vrátime-li se k úvodu hry, zjistíme, že intro je v klidnějším rytmu než minulý rok a dle našeho názoru je o mnoho slabší. David Bowie je prostě David Bowie.

Grafika doznala opět poměrně výrazné změny k lepšímu. I když byste mohli mít pocit, že Station toho nedokáže o mnoho víc než minulý rok, opak je prav-

dou, a hra je díky tomu více přehledná, plynulá a vůbec se na ní tak nějak „líp dívá“. Hrátelnost doznala poměrně zásadních změn, a to zejména ve větším uplatňování taktiky a strategie, které můžete do úmoru ladit v počestných menu, a také menším důrazem na osobní souboje. V některých chvílích staré minulá NHL připomínalo spíš nějakou levnou boxer-skou hru z druhé ruky. Ne tak tady.

Potěšitelným faktem může být i vylepšený replay a pozor - více citelné přesilové hry. Není to jisté, ale v betaverzi vypadala konečně přesilovka jako účinný nástroj k sázení fiků. Schází tedy pouze měsíc a přesvědčíme se, zdali je nákup NHL 2000 tou pravou náplastí na duši hokeje chtivého hráče.



PlayStation Magazin na Invexu '99

Tak, a je to zase tady. Rok se sešel s rokem a už nám veletržní psychóza opět klepe na dveře. Ptáte se, co jsme si na vás letos přichystali? Je toho víc než dost! Hlavní změnou oproti loňskému roku budou dvě samostatná integrovaná pódia, na nichž se bude odehrávat převážná většina redakční části programu. Představíme vám největší herní novinky, o nichž se mnohdy zatím jen mluví, dáme vám šanci zahrát si a vyhrát některou ze zajímavých cen, o něž nebude nouze. Vedle zábavy koordinované vám bude k dispozici 20 konzol přímo v Game Hall a celý PlayStation stan na ploše před ní pro zábavu naprosto nekoordinovanou.

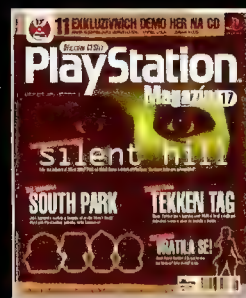
Třešničkami na dortu by mohla být nazvána dvě pohybová kina, v nichž se někteří z vás na vlastní kůži přesvědčí, že sedět nehybně a sledovat dění odehrávající se na plátně se nedá srovnat s tím, když se s vámi začne celé kino pohybovat podle toho, jak na plátně pískají. Jedno z těchto kin bude umístěno přímo v centru pódia a druhé, ve speciálně upraveném Trucku, před Game Hall. Ti z vás, kteří by si nechtěli tento nezapomenutelný zážitek nechat ujít, by měli začít střídat víčka od Spritu, protože 10 těchto víček je takřka 99,999-ti procentní zárukou účasti ve virtuálním vajíčku.

Na shledanou v Brně se těší tým PlayStation Magazínu.



PŘEDPLATNĚ

PSM AŽ DO DOMU



PŘEDPLATTE si PlayStation Magazín a získáte nejen slevu, ale i dodávku vašeho oblíbeného časopisu ZDARMA do vaší poštovní schránky. Stačí jen vyplnit složenku typu C (ceny viz. níže), na zprávu pro příjemce napsat první číslo, které si chcete předplatit a poukázat na adresu:

**PLAYSTATION MAGAZÍN,
ŠANTROCHOVA 16, 160 00 PRAHA 6**

CENY PŘEDPLATNÉHO PSM

ŠEST ČÍSEL	1 260 Kč
ŠEST ČÍSEL DOPORUČENĚ	1 380 Kč
DVANÁCT ČÍSEL	2 400 Kč
DVANÁCT ČÍSEL DOPORUČENĚ	2 640 Kč

VELKÁ AUTOMOBILOVÁ LOUPEŽ

VÍCE AUT, VÍCE ZLOČINU A VÍCE NÁSILÍ V GTA 2

Navzdory (nebo možná spíš díky) kontroverzím, jež provázely uvedení hry *Grand Theft Auto*, si tento titul získal velkou popularitu. Živá poptávka po datadisku misí jménem *London: 1969* navíc ukázala, že jeho oblíbenost nijak neopadá. Jistě tedy nikoho nepřekvapí, že firmy Take 2 a DMA Design připravují brzké vydání *Grand Theft Auto 2*.

GTA 2 je založeno na stejném konceptu jako původní hra - jako mladý geniální zločinec se musíte proplétat sítí hlavních i vedlejších ulic městské džungle, krást auta, dělat různou špinavou práci (která se většinou bez násilí neobejde) a snažit se nebýt dopaden strážci zákona. Tím by však podobnost mezi oběma díly měla končit. Všechno ostatní bude v *GTA 2* údajně propracovanější a lepší.

Například přestože se *GTA 2* odehrává v jediném městě, je tato metropole daleko větší než všechna tři města v původní hře dohromady. O ovládnutí místního podsvětí soupeří šest gangů. Právě tyto gangy vám tady, místo anonymního hlasu v telefonu, nabízejí lukrativní mise. Jen je směla, že když budete pra-



Digitální gangsterka *GTA 2* se hodlá stát nejlepší automobilovou světá z ptáčích perspektivy. *Thrasher Skate* vám naopak nabízí svět grabů, grindů a podobných lahůdek.



covat pro jeden gang, určitě tím rozčílíte jiný a rázem se ocnete v nezáviděníhodné situaci, kdy máte stejné přátele jako nepřátele. I jako pouhý sólista se nevyhnete střetům s různými zlodějičky, psychopaty, ostatními zloději aut, vrahy, rodinkami

na výletě, frontami lidí na zastávkách autobusů atd. Hra přináší jednou tolik vozidel, možnost obrátit na svoji stranu stoupence, zaplatit si osobní strážce a inteligentní, vynalézavé policisty.

Tak to vypadá, že *GTA 2* bude mnohem dokonalejší simulací života v podsvětí, než byl první díl. Navíc *GTA 2* není jediným projektem, na kterém se v Take 2 pracuje. Majitelé PlayStation můžou počítat s brzkým vydáním her *Rainbow Six*, *Thrasher Skate* a *Grudge Warriors*. Obsáhlý článek o *GTA 2* na vás čeká v příštím čísle PSM.



Platinum MENU

Formula 1 '97

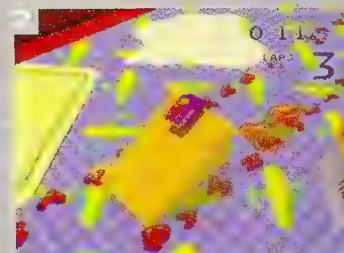
Murray Walker (jakýsi Luboš Pecháček britské televize, red.) své služby poprvé poskytl právě tomuto titulu. Je tu naprosto všudypřítomný. Ročník '97 je ale památný i díky groteskním kouskům Ukjo Katayamy, kterému se nějak podařilo promrhát miliony liber hodnoty převažených motorů na každém závodě seriálu F1, kterého se zúčastnil. V této sezóně začala také sestupná křivka v kariéře Demona Hilla. Pamatujete na Maďarsko? Tenkrát na svém Arrows-Yamaha vedl po celou dobu závodu a až v posledním kole ho předjel Jacques

Vileneuve. Navíc to sváděl na pneumatiky. F1 '97 vám dává příležitost všechny tyto události změnit. I když graficky nepatří k absolutní špičce, má všechno, co si od F1 hry můžete přát, všechny týmy a jezdců celé sezóny i rychlý arkádový režim s možnostmi vypnout realismus. Jsou to dlouhé hodiny zábavy. Shrnutí: Rychlost a kouzlo světa F1. PSM hodnocení: 9/10

TOCA TOURING CARS / MICRO MACHINES V3

Pokud jste skálním fanouškem závodních her, bude tohle pro vás koupě snů. *TOCA Touring Cars* už sice není nejlepší ze všech závodních her na světě jako kdysi (ovládání a grafika mají

podle dnešních standardů již přeci jenom menší handicap), ale těžko se už změnit skutečnost, že to byla právě tato hra, která spustila novou vlnu realistických závodů. Rozhodně opětovný výlet na Brands Hatch nemůže nikomu ublížit. Navíc nyní máte možnost získat společně s první hrou *TOCA 1 Micro Machines V3* téměř zadarmo. *Micro Machines V3* zůstává klasikou až do dneška. Koncepte závodění s angličáky po kuchyňských stolech je populární už od dob 16-bitových konzol, ovšem byla to teprve hra *MMV3*, která nám poprvé přinesla realistické ovládání. Dva vynikající tituly za cenu menší, než je cena jedné hry! Shrnutí: Dvojnásobně výhodné závody PSM hodnocení: (*TOCA Touring Cars*): 9/10 PSM hodnocení: (*Micro Machines V3*): 9/10



Hry se slevou: () *Formula 1 '97* a () *Micro Machines V3* (spolu s *TOCA*) v jedinečném dvojitém balení.



Extáze

Linosauři. Dříve jsme měli vidět pouze jejich fosilie v muzeu. Nyní máme skvělou možnost střílet po jejich polygonových tělech (nebo být překousnuti polygonovými zuby) ve hře *Dino Crisis*. No řekněte, nežijeme v báječné době?

Filmy *Mumie* a *Matrix*. Po dlouhé době napínavé, chytře udělané pohádky pro dospělé v kině. Kouzla digitální techniky jsou tu plně ve službách zábavy.

Zatmění Slunce. Děkuje nebesům za to, že v onen magický okamžik rozčísila své oblaka a dala nám pohledět na největší vesmírné představení, které je v končinách Sluneční soustavy k mání.

PSM stále honí láskou ke slečně Kurikiové, jejíž *Smash Court Tennis* nás stále neopouští a neopouští a neopouští.

EXTÁZE

Trefy do černého a propadávky ze světa PlayStation.

DEPKA

Postava Jar Jar Binkse ve *Skrytých hrozbách*. Musíme si položit otázku: existuje vůbec na světě počítačová animace, která by byla ještě větší opruz?

Cryo. Tato francouzská firma neustává ve vydávání svých zálostných PC konverzí pro PlayStation: *Versailles*, *Atlantis*, *Virus* a nyní *Dreams*. Povede se alespoň *Ubik* či *Astrix & Obelix Versus Caesar*?

Hra *X-Files*. Nechceme malovat čerta na zeď, ale podle toho, co jsme měli možnost ze hry vidět...

FA Premier League Stars. Už je to nějaká doba, co máme fotbalový abstrakt. To však neznamená, že strávíme úplně všechno.

Depka

FORMULE V AMERICKÉ PÉČI

TVŮRCE HER FIFA SI BERE DO PARÁDY LICENCI FIA

Electronic Arts oznámili světu informace o tom, jakým způsobem bude zužitkována již dříve získaná oficiální licence na závody formule 1.

Zatímco firma Sony pověřila hrou *F1 '99* Studio 33 (mají na svědomí skvělou simulaci závodů Indy jménem *Newman-Haas Racing*), EA se spolehlí na talent Bruce McMillana. McMillan vytvořil ve vancouverském středisku EA hry *FIFA* a nyní tráví čas v Anglii, kde se pokusí dát dohromady stejně úspěšný tým i pro titul *Formula One*.

„Na hry *FIFA* jsme patřičně hrdí a chtěli bychom využít získaných zkušeností pro další naše projekty, zejména *F1*“, vysvětlil nedávno McMillan. S McMillanem bude spolupracovat hned několik špičkových závodních expertů. Hlavním producentem *Formula One* bude John Roston (bývalý producent u Psygnosis), který bude pracovat s dalším ex *F1* esem, producentem Petem Smithem. Na seznamu dále najdeme dva bývalé zaměstnance firmy Bizarre Creation - Matta Briche (programátora *F1'97*) a Halliho Bjornssona (výtvarníka na *F1* a *F1'97*).

„Myslíme, že *Formula One* nabídne lidem jedinečný zážitek“, říká McMillan. „EA slibuje úzkou technickou spolupráci s týmy účastníků se skutečných závodů, rádio pro oboustrannou komunikaci jezdců



Pro aktuální nedostatek screenshotů ze hry, na které pracují EA, vám předkládáme alespoň pár ukázek z *F1'99* z dílny Studio 33.



s depem (čímž bude umožněna simulace týmové strategie) a zdokonalenou AI pro soupeřící auta.“ Problémy ale začínají tím, že si EA vybrali jako základnu firmu Visual Sciences, tedy lidi, kteří programovali *F1'98* pro Psygnosis. Pro většinu zasvěcených to byla dost překvapivá volba. „Jsme přesvědčeni, že jsme pro naše tituly *F1* sestavili něco jako tým snů. Tito lidé efektivně žili a dýchali několik let“, pokračuje neochvějně McMillan. „Domnívám se, že (Visual Sciences) jsou svým způsobem

obětí nepřesných informací, protože v přísném slova smyslu na *F1'98* pro Psygnosis nepracovali. *F1'98* je hra, kterou by EA Sports nikdy nevydali - hra, kterou Visual Sciences ani producent *F1'98* v tomto stavu vydat nechtěli. Jediné, co bych od lidí chtěl, je, aby odložili veškeré předsudky - a soudili nás podle výsledku naší práce.“ Zvítězí Studio 33? Vydají ze sebe Visual Sciences to nejlepší? A co Eidos a jejich budoucí formule? Víme jen jedno, závod je odstartován.

CRASH SE STĚHUJE

KONEC VAČNATČŮ V NAUGHTY DOG

Naughty Dog jsou původní tvůrci jedné z nejpopulárnějších playstationových postav: *Crash Bandicoota*. Nedávno tato firma oznámila, že následující hra *Crash Team Racing (CTR)* bude jednak jejich poslední hra pro PlayStation a také poslední hra vůbec, kde bude vystupovat ono malé chlupaté zvířátko.

Jak řekl prezident firmy Naughty Dog Jason Rubin v našem exkluzivním Primal Screen o *CTR*, Firma Naughty Dog se rozhodla, že s PlayStation už udělala všechno, co mohla, a chce se vrhnout na větší a lepší věci. „I když prozatím nediskutujeme o



titulech, které přijdou po *CTR*“, řekl nám Jason, „mohu říct, že Naughty Dog bude plně podporovat PlayStation 2.“ Ti z vás, kteří se těší na typicky akční crashovskou zábavu, se nemusí obávat. „Věřím, že *Crash Team Racing* bude Crashovým nejlepším dobrodružstvím“, říká Rubin. „Naughty Dog už se moc těší, že završí playstationové roky vrcholným dílem!“ Rubin nechtěl prozradit nic o plánech společnosti pro PlayStation 2, pouze nám vysvětlil, proč

se rozhodli nevytvářet hry s Craschem pro budoucí konzolu Sony. „My v Naughty Dog se domníváme, že PS 2 představuje oproti systému současné generace takový skok kupředu, že přenášet tam tohoto hrdinu a jeho svět by nám akorát svazovalo ruce.“

Věrní fanouškové *Crash Bandicoota* ale nemusí propadat zoufalství, protože to vypadá, že přesto to pro malého ušáka nebude znamenat definitivní konec. Do kanceláře PSM se právě doneslo, že se firmě Eurocom, která má na svědomí tituly jako *Wargods*, *Machine Hunter* a *40 Winks*, podařilo získat licenci na hru *Crash Bandicoot 4!* O datumu vydání této nové hry se prozatím nemluví, ale jakmile seženeme nějaké další detaily, budeme vás informovat podrobněji.

HIT PARÁDY



**1 Silent Hill
G2 Reflections**
V temné městě se děje ty nejhorší věci na světě, kdy bude každá karta Lasta Palmerová a jiné. Jedná o jednu z desítek v říšce PSM.



**2 DriverGT
Interactive**
Ve skutečnosti žijete se skutečnými městskými silnicemi. Žijete je jako nikdy dopředu. Jedná o jednu z desítek v říšce PSM.



**3 Syphon Filter
SCEE**
Máte zájem, když vyhledáte přehledy o různých zločincích, je to takový náhodný objev. Je to jedna z desítek v říšce PSM.



**4 V-Rally 2
Infogrames**
Máte zájem, když vyhledáte přehledy o různých zločincích, je to takový náhodný objev. Je to jedna z desítek v říšce PSM.



**5 Metal Gear Solid
Konami**
Máte zájem, když vyhledáte přehledy o různých zločincích, je to takový náhodný objev. Je to jedna z desítek v říšce PSM.

TOP 10 ČTENÁŘI PSM

◀ 1-5

6. Bugs Bunny: Lost in time .(Infogrames)
7. Ape Escape .(SCEE)
8. Smash Court Tennis 2 .(SCEE)
9. NHL '99 .(Electronic Arts)
10. Final Fantasy VII .(Square/SCEE)

TOP 5 JAPONSKO



1. Everybody's Golf 2 .(SCEI)
2. Powerful Pro Baseball '99 .(Konami)
3. Guitar Freaks .(Konami)
4. Doko De Mo Issyo .(SCEI)
5. Legend Of Mana .(Square)

(1. srpen 1999 / zdroj: Weekly Famitsu)

TOP 5 USA



1. Driver .(Gt Interactive)
2. Jampack, Summer .(989/SCEA)
3. Tarzan .(SCEA)
4. Final Fantasy VII (Platinum) .(SCEA)
5. Triple Play 2000 .(Electronic Arts)

(červenec '99 / zdroj: TRSTS/NPD)

TOP 5 UK



1. Driver .(Gt Reflections)
2. FA Premier League Stars .(EA)
3. Syphon Filter .(SCEE)
4. Silent Hill .(Konami)
5. V-Rally 2 .(Infogrames)

(17. srpen 1999 / zdroj: Charttrack)

Pohled na tuto stránku je poměrně příjemný. Je vidět, že ve světě her se prodává především kvalita. Vysoké umístění průměrného FA Premier League Stars v britském žebříčku je v tomto ohledu spíše výjimečné. Dá se říci, že vedle kvality samozřejmě rozhoduje i marketing a žánr. Virtuální fotbalisté jsou jak vidno již řádně hladoví.

Co se bude dít v blízké budoucnosti, dávají nelépe tušit zámořské žebříčky: Tarzan v USA a Everybody's Golf 2 v Japonsku zaslouženě bodují vysoko a my se na oba tituly můžeme těšit do konce roku. Ještě poznámka k prvnímu místu hry Silent Hill ve vašem hlasování: jsme rádi, že s námi takhle jednoznačně souhlasíte.

Vylosování čtenářů (obdrží každý 24 plechovku nápoje Semtex): Jana Vaňková, Frýdek-Místek; Tomáš Kratochvíl, Pelhřimov; Jan Boháč, Plzeň

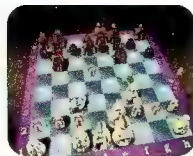
PSM DOPORUČUJE

V-RALLY 2 (PSM 16 - 10/10)



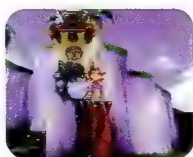
Desítky tratí, fantastické módy, hra až pro čtyři hráče na jediné obrazovce, vynikající opakovací, neuvěřitelně detailní modely aut a editor tratí. Proto těch deset.

CHESSMASTER 2 (PSM 17 - 8/10)



Předsudky stranou. Šachy jsou prostě královská hra a když se utkáte s Chessmasterem, můžete si prověřit, za kolik vaše inteligence stojí. Jen odvahu.

APE ESCAPE (PSM 16 - 9/10)



Najednou z našeho světa zmizelo spousta opic. Hurá radujeme se! Vlastně ne, jsou totiž v minulosti a páchají tam děsivé nepravosti. Dual Shock do ruky a jde se.

SILENT HILL (PSM 17 - 10/10)



Hrůzný horor, který se liší od těch v kině hlavně tím, že hlavní roli hrajete vy. To vy musíte otvírat dveře ve strachu a snášet bolest zakousnutých čelistí do stehna.

... když chceš víc, než můžeš ...

Díky sponzorovi této rubriky můžeme třem vylosovaným čtenářům, kteří svými hlasy přispějí do našeho žebříčku, slibit karton (24x0,25l) "energie v plechovkách"!

TRUCK POWER

Letošní novinka, obsahující jedinečnou kombinaci guarany, ovoce, vitamínů a minerálů. Je tím správným motorem na dlouhou cestu nejen po silnici, ale i do světa her. Podporuje soustředění a vydrží!



energy & special drinks



KDO JSOU K ČERTU TI: HASBRO

Rok založení: 1955

Sídlo firmy: Beverly, Massachusetts

Počet zaměstnanců: 450

Klíčové osobnosti: Tom Dusenberry - prezident firmy, Tim Christian - výkonný ředitel (mezinárodní), John Hurlburt - obchodní manažer, Jim Adams - americký obchodní ředitel, Tony Parks - skupinový ředitel RD, Scott Dodkins - komerční ředitel (mezinárodní), Dominic Myers - marketingový ředitel (mezinárodní), Gilman Louie - vedoucí vývoje a Jim Buchanan - obchodní a generální manažer.



**HASBRO
Interactive**

MINULOST: Hasbro vždy dobře umělo bavit malé i velké. Do jejich katalogu hraček patří velké hity minulosti jako například Operation, Action Man či My Little Pony. Tato zejména v americkém prostředí známá jména, jsou jenom nepatrným zlomkem z velkého počtu dnes již tradičních hraček a stolních her, které má Hasbro ve svém katalogu. V posledním roce a půl však chce tato firma své bohaté zkušenosti využít i v průmyslu počítačových her. A navzdory tomu, že v oblasti

softwaru je úplným nováčkem - na hrách pracují lidé od Hasbro teprve čtyři roky - dokázala si již najít cestu mezi pět nejúspěšnějších multi-formátových vydavatelů světa. Jak se jim to podařilo? Prostě využili svého vlivu. Například koupili tak známou firmu jako Atari, čímž získali přístup ke katalogu řady z nejoblíbenějších her na světě. Co se týče PlayStation, jako první by se měl objevit titul jménem Centipede, což má být takový retro chyták nejen pro pamětníky, bude remasterovaný za použití té nejnovější

technologie (doufejme, že i 3D). Velice naplno měli u Hasbro i loni v říjnu, kdy jako mourovatí podepisovali šeky za koupi softwarové firmy Avalon Hill (tvůrce strategií, simulátorů, adventur i RPG) a ještě většího giganta MicroProse. MicroProse je firma velice silná zejména na PC trhu - vydala velice úspěšné strategie, simulátory i trojrozměrné akční hry jako například různými cenami ověřená Magic: The Gathering, Star Trek: Next Generation a MechWarrior. To znamená, že se Hasbro bude moci zdařile vymanit z těsných hranic retro-her. To jsou ale jenom první krůčky. U Hasbro teď plánují pokračovat směrem dopředu a vstoupit do konkurencí nabitého světa PlayStation. Jistě je nepřehlédneme.

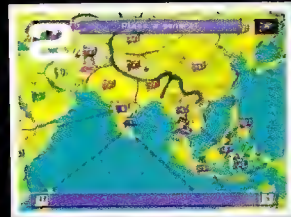
BUDOUCNOST: Jakožto čtvrtý největší vydavatel dětských titulů bere Hasbro svůj vstup do playstationové sféry velice vážně a hned od začátku chce nabídnout pestré spektrum her. Pro mladší publikum připravili rukavičkářské šilenství jménem Glover, zatímco ty starší a herně vzdělanější asi spíše zaujmou konverze akčních a leteckých simulátorů. Nicméně v současné době platí, že se Hasbro soustřeďuje zejména na onu mladší část trhu, čehož produktem jsou i revidované verze takových starých klasik jako například Pong. Je otázka, zda si Hasbro šetří své konverze titulů od MicroProse pro PlayStation 2, nebo nám je představí ještě na původní konzole. Hry jako Worms 2 či Action Man naznačují, že se jich patrně na staré PlayStation nedočkáme, ale kdo ví.

PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



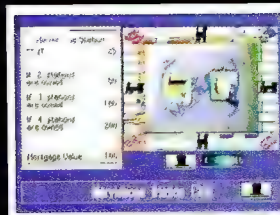
FROGGER

To byste snad ani nevěřili, jaká zábava může být přecházet přes silnici. No skutečně, ani my to nečekali, a to není všechno. Klasika v moderním provedení.



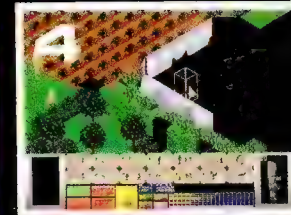
RISK

Na PlayStationu se objevil loni a rychle si získal přízeň nadšenců pro strategie, zatímco ostatní odpuzuje. Přechod z kartónu na černý disk měl smíšený ohlas.



MONOPOLY

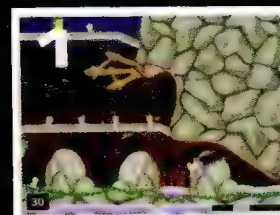
Další z konverzí bývalé stolní hry. Tato však ztratila svou přitažlivost. Nicméně i tak je to zábava a dobře se to hraje, pozor, abyste nepřišli o nějaký ten hotel.



X-COM: UFO ENEMY UNKNOWN

Velice složitá hra s nádhernou atmosférou. První z celé řady, jejíž popularita zasáhla všechny napříč různými platformy.

MOMENTÁLNĚ VE VÝROBĚ



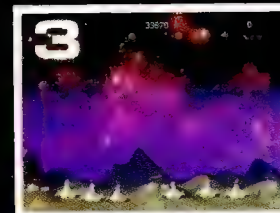
WORMS 2 ARMAGEDDON

Pokračování taktické akce Worms. Čekejte sadistický nářez, úplně nové zbraně a no ehmm... tisíce růžových žilal.



PONG

Návrat největší retro klasiky všech dob, nyní v 3D hávu. Doporučujeme začátečníkům, kteří se učí první tempa ve vodách PlayStationu.



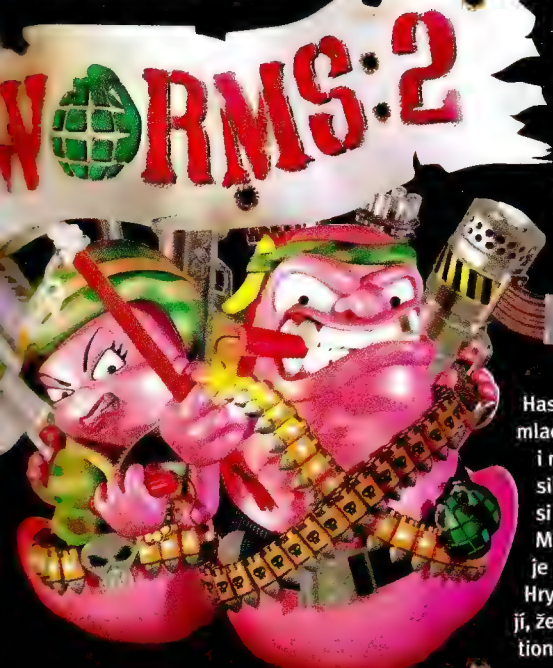
MISSILE COMMAND

Obsahuje všechny rysy originálu Missile Command. Vaším úkolem je prozkoumávat trojrozměrné světy a chránit vesmírné základny proti útokům itýků.



ACTION MAN

Tato hra, je taková zvláštní adventura slibující kombinaci akčních prvků se špiónážními, a asi procvičí i hbitost vašich prstů.




SEZNAMTE SE

MISSION:
IMPOSSIBLE

MISSION:IMPOSSIBLE

Brian de Palma by asi nebyl příliš šťasten. Kdyby se režisér filmu, který je hře předobrazem, vrátil z odpočinku na Tahiti a testoval Mission: Impossible ve verzi pro N64, byl by, zvláště při své vznětlivé povaze, patrně dosti rozladěn. Jak ovšem zjistil Pete Wilson, lídř u X-ample Architecture hru pro PlayStation zcela předělali tak, že by ji možná nepoznal ani Tom Cruise.

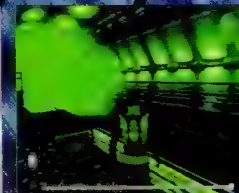
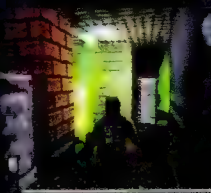
SCÉNA PRVNÍ: TELEFONNÍ BUDKA NA FRANKFURTSKÉM LETIŠTI

 aším úkolem, Jime, tedy pokud jej přijmete, je vynálezit hru o kamufliži, lečkách a špionáži. Neměl by to být problém. Jo, zapomněl jsem dodat toto: nesmí se jmenovat Metal Gear Solid ani Splinter Cell. To už je téžší, což? Tak před takovýmto dilematem stáli X-ample Architectures (XAP), když měli překonvertovat

hru z N64 jménem Mission: Impossible na PlayStation. Kromě toho film již dávno zapadl, slavný pan Cruise ani nechtěl slyšet o tom, že by se objevil ve virtuální podobě, a hra pro N64 navíc byla celkem nešťastně přirovnávána k veleúspěšnému Goldeneye. Co měli lidé u XAP dělat, chtěli-li vyjít z úkolu se čtí?

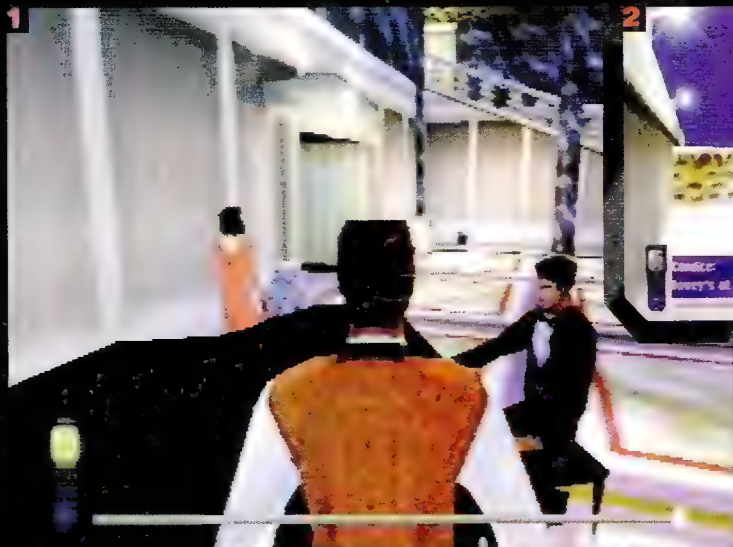
SCÉNA DRUHÁ: ŠPIROVACÍ PRACOVNA NĚKDE V NĚMECKU

Prvním nápadem týmu XAP bylo vzít původní



SEZNAMTE SE

**MISSION:
IMPOSSIBLE**



[1] Ta dáma v červeném jde po vás. **[2]** Až budete střítet, mějte na blávo. To je jediná jistota. **[3]** Kolegy agenti zmatete maskou z Facecamakera.

data - udělat detaily všech postav a úrovní, které Infogames vytvořili pro nintendovskou verzi - a jednoduše je prohnat herním engine, který postavili pro hru

výsledkem byl engine, který umožnil XAP posměnit ve hře hodně věcí, přidat světel a transparentní efekty, které se naučili při práci na hře Viper. A konečný výsledek? Hra, která vypadá mnohem lépe než nintendovský originál, má nádherný

popr, že by s vámi měl cokoli společného. A s touto uklidňující myšlenkou začíná vaše první mise v roli agenta IMF Ethana Hunta. Přestože Ethanova tvář nevypadá jako Cruisova, hra je Cruisovou postavou pochopitelně ovlivněna. A to tím, že je zpochybněna teorie, podle které je nejlepší nejdřív střítet a teprve potom se přát. No a co tedy vlastně máte dělat? Jen tak se potloukat kolem, vyhýbat se odhalení, provádět sabotáže, získávat informace a vyhýbat se potenciálně smrtelným pastem. Celá záležitost začíná na ponorkové základně, kde musíte do

ny, sesbírat miny, sehnat uspávací plyn a municí. Někde nebudete moci jinak než nepohodlného strážce oddělat (nejlepší je střela ze zadu do hlavy), ale jinak se hlavně hodnotí vaše zručnost vyhýbat se přímým kontaktům - prostě musíte být neviditelní. Plyn je velice užitečná věc, hlavně protože vám umožňuje uspat místnost plnou stráž. Varovat tím, že zbytečně našli trestu ještě více než Syphon Filter, je Mission Impossible mnohem složitější. Musíte prokázat nejenom šikovnost, ale i novou dávku trpělivosti, chcete-li se stát skutečně úspěšným špiónem.

Viper. To se ale ukázalo víc problematické, než měli původně za to. Lidé z týmu říkají, že vyzkoušeli spoustu cest, ale ani jedna nevýstila v dostatečně vhodný herní engine. Přišel čas přijmout plán B a zaútočit na problém z jiného úhlu. Původní programové soubory transformovali a editovali na pécčku. To mělo za následek přestavení mnoha úrovní - nebylo to úplně nezbytné, navíc je to zdrželo. Nakonec se ale postaralo jako takový osvědčil

ne FMV sekce, lepší zvuk, prostě se jí daří zachytit mnohem víc z atmosféry filmu. Tak to by byl vzhled, ale zjistit, co má za úkol supertajný agent ve hře, která trestně zbytečně našli ještě přísněji než Metal Gear, to je jedna velká hádanka. Má totiž prostě jednat.

SCÉNA TŘETÍ: PONORKA V BALTSKÉM MOŘI

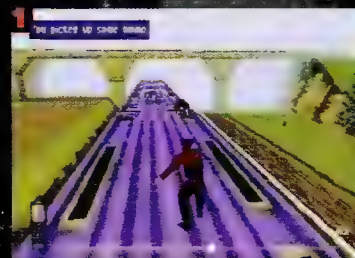
Když vás chytí nebo zabijí, váš nadřízený

KDYŽ VÁS CHYTÍ NEBO ZABIJÍ, VÁS NADŘÍZENÝ POPŘE, ŽE BY S VÁMI MĚL COKOLI SPOLEČNÉHO. A S TOUTO UKLIDŇUJÍCÍ MYŠLENKOU ZAČÍNÁ VAŠE PRVNÍ MISE V ROLI AGENTA IMF ETHANA HUNTA.

vzduchu vyhodit pumpu a setkat se svými kolegy Clutterem a Doweym. Ovšem mezi vámi a vašim čtem stojí stráž, šílení řidiči nakladačů a spousta výbušné munice. Takže vlastně úplně prvním úkolem je prolézt celou základnu, sehnat detonátor, nějaké vybušit

SCÉNA ČTVRTÁ: HLÁŠENÍ ŘEDITELSTVÍ XAP V NĚMECKU

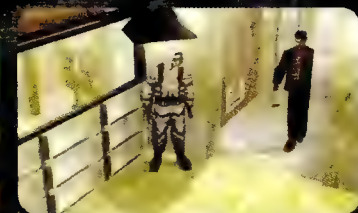
XAP přiznává, že některé komponenty nintendovské verze musely být



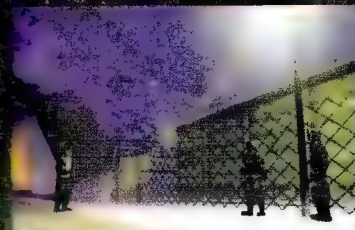
[1] Akce na vlně nebude mít dlouhého trvání. **[2]** Necháme unést vlnou.

VIDEOTÉKA

Jedním z aspektů hry, který byl zcela předtím pro playstationovou verzi, jsou FMV sekce. Začala z cartridge na CD umožnila XAPu pořádně se rozmáchnout. Programátoři sice zvolili i pro tuto verzi horní modely postav namísto hladučkých renderů, ale rozdíl je prostě propastný. My se dokonce domníváme, že je to vynikající nápad, neboť střihové scény jsou takto mnohem převládající a provázanější, jelikož postavy zůstávají po celou dobu hry ve stejné podobě.



Zapomeňte na střihové scény ze Syphon Filtera. Nové setkání Mission Impossible vytvořené speciálně pro PlayStation jsou excentrické a mají v sobě filmové kvality.



Je tyto kouzky mohan světelné efekty použité z Viperu. Decela dobré ne? Co na to říkáte?

odstraněny kvůli potíže s pamětí (cartridge má přece jen své výhody před CD), ale i tak je celkový dojem takový, že playstationová verze je mnohem elegantnější, lepší a přitažlivější než její předchůdce. Člověk vidí jednatlivé efekty, kupříkladu

JAK MOC 'IMPOSSIBLE' JE TONLE?

PSM zkoumá životaschopnost položek ve správném vyobrazení Ethana Hunt. Mohly by existovat v reálném životě?

KOMUNIKÁTOR

Vždyť jeden takový dnes už vyrábí Nokia. Nebo, je to takový mobilní telefon s klasickým organizérem v jednom. V zásadě lze říci, že bez podobné věcíčky se každý agent daleko nedařte. A všechna ta volání na pohřebi Baltu?

Přál bychom vám vidět ten účet.

Převládající názor: 100%

BRÝLE PRO NOČNÍ VIDĚNÍ

Brýle, s nimiž je možné vidět ve tmě úplně normálně jako v denním světle, patří k běžné výbavě

moderního vojáka. Co překvapuje, je miniaturní velikost a papírová hmotnost modelu, který vlastní Ethan Hunt, to už tak samozřejmé není. Asi trochu zapracovala slovesa fantazie.

Převládající názor: 90%

SPREJ S PLYNEM

Chcete být uspan plynem z plechovky agenta IMF? Sleeping Gas In CanTM tedy Uspávací plyn v plechovce je sice dobrý nápad, ale plynový granát nebo něco na ten způsob by byl pro zneškodnění většího počtu vojáků příhodnější a realitě podobnější.

Převládající názor: 21%

FACEMAKER

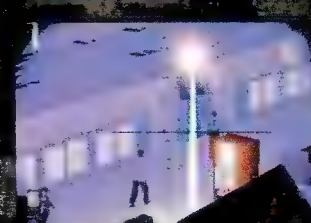
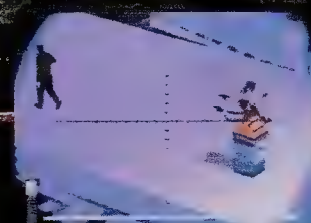
Už vás štvou vaše pracovní očka a nos jako kamín? Žádný problém, prostě si najdete nějakou strukturu, kterou trvá a dotýkáte se jí jednoduše šmáknutím. Facemaker je přístroj,

který dokáže vyrobí masku přesně reprodukcí rysy tváře vaší oběti. Toto je čistý výplod fantazie a je to ještě méně věrohodné než Arnoldův přemek za trestnou ženskou v Total Recall.

Převládající názor: 10%

SNIPERSKÁ ALEJ

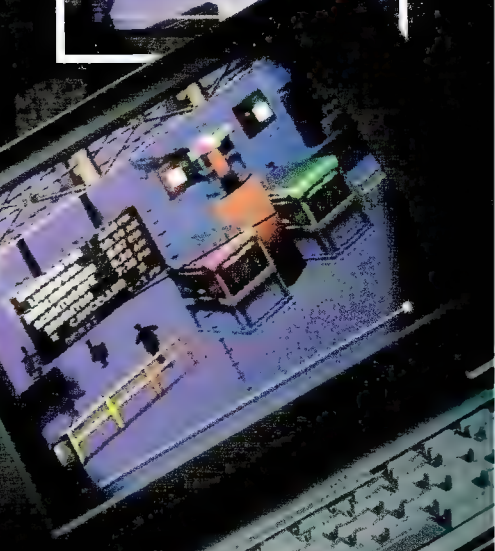
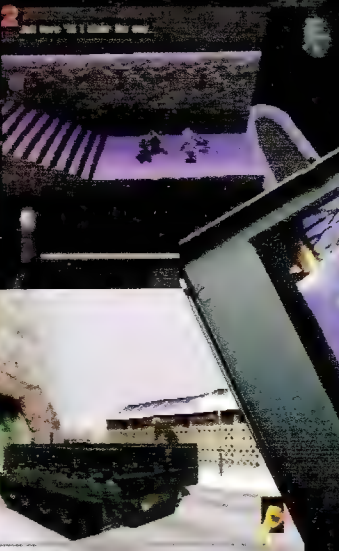
Přítelci sniperské pačky Syphon Filtera jistě ocení, že si budou moci zastřílet i zale, a to už v tróninové úrovni. Narazit na spide-acké setkání nebo oddělat nepřátelského odstřelovače, to vždycky potěší. S puškou máte výhodu přesného zamíření, s pistolí se ale střílí lépe než v mnoha jiných akčních hrách ve třetí osobě, protože Ethanova ruka je téměř průhledná, a tak krásně vidíte, na koho zrovna míříte.



plávající sněh, odraz světla ve skle i na kovových předmětech (čemuž může Nintendo vůbec konkurovat). Hlavní programátor Michael Böttner nám prozradil toto: „Použili jsme mnoho z engine hry Viper, navíc jsme do hry integrovali větší část engine, který Infogames vytvořil pro nintendoovskou verzi. Mým hlavním úkolem bylo v posledním měsíci skloubit oba engine dohromady.“ Sňatek těchto dvou engine a jejich pixelů vyústil ve zcela nový

vzhled, a to včetně střihových FMV sekvencí, které používají herní modely postav v kombinaci s tence-rováním pozadím (jako třeba Resident Evil). Když vidíte, jak se postavy zastaví, aby si popovídaly, a pak se zase dají do pohybu, neuvěřitelně to děj plynule posouvá dopředu. XAP rozebrali všechny postavy a znovu je sestavili dohromady - hra je tím značně rychlejší - váš přechod z místa A do místa B je rychlý a plynulý (a to i přesto, že počet polygo-

nů použitých na jednu postavu je v některých případech dokonce ztrojnásobil). Zavedení zvuku v CD kvalitě je něco, co asi zrovna nevyvolá masovou hysterii, ale přináší atmosférickou hudbu a zvukové efekty, které hezkým způsobem doplňují děj. Sama o sobě tato vylepšení nemusejí být až tak úchvatná, ale když je vidíte všechny pohromadě v jedné z 20 misí z nichž hra sestává, je to něco docela milého.



Je třeba prozkoumat absolutně všechno. I když pozor na ohnivé víry. Střílet pod jeho koly není hrozná zbraň.

SEZNAMTE SE

MISSION: IMPOSSIBLE

FACE/OFF/ON

Nejzábnější věcí z celého *Mission: Impossible* je přístroj zvaný Facemaker, který umožňuje nabývat identitu jiných lidí. Myšlenka, že místo toho, abyste museli strážce zabít, kolem nich můžete jen tak projít, je prostě uchvatná – a je to velmi užitečná věc, uvážíte-li omezenou zásobu munice i zbraní. Škoda, že není více způsobů, jak tuto skvělou věcičku ve hře používat. Co třeba kdyby si Ethan s její pomocí dělal legraci z pana Phelpsse? Anebo si vyměnil identitu s ženou v červených šatech? I v realu by něco takového člověku hodilo.



Johna Travoltu překvapili paparazziové. Hezké vlasy, Johně.

SCÉNA PÁTÁ: UVNITŘ VELVYSLANECTVÍ

Je čas večere, Ethan se musí vetřít na formální recepci na zahraniční ambasádě. Chce-li být úspěšný, musí splynout s ostatními hosty, pak má za úkol provést diverzní úkol a získat přístup do sklepa, kde, jak se domnívají vaši nadřízení, je skryto utajované

zařízení. Černá vázanka podmínkou, zbraň vyloučena, pane Hunte. Ambasáda a podzemní sklad je místem, kde se odehrávají hned tři mise: v první z nich musíte splynout s hosty a z některých z nich vytáhnout důležité informace, přičemž je životně důležité vystříhat se pozornosti jisté 'femme fatale' v červených šatech. Jste sám a beze zbraně, nezbyvá vám tedy než přijmout za své erpégéčkovou strategii ve spolupráci s ostatními agenty, Phelpssem a Dieterem. Je třeba najít špičkové vybavení



(1) Že by vám tato helikoptéra pomohla v útěku? (2) Ethan je specialistou na všelijaké výbušniny. Umi to s nimi pěkně.

ROZHODNĚ NEBUDEME PŘEHÁNĚT, KDYŽ ŘEKNEME, ŽE NIC JAKO *MISSION: IMPOSSIBLE* PRO PLAYSTATION NEEXISTUJE. JE TO KOKTEJL AKČNÍ HRY, ERPÉGÉČKA A LOGICKÝCH MINIHER.

jako např. The Facemaker, zařízení, které vám umožní sejmout otisk tváře někoho jiného a tu si nasadit jako masku. To je celkem příhodná věc, uvážíte-li, že vaši hlavní zbraň ve hře musí být lest. Podobně jako *Metal Gear* zde se vše točí kolem toho, co

sible vypadá, jako kdyby použila nějaký vlastní stroj na pozměnění tváře. Je to hra, která začala s trojrozměrným enginem nevalné kvality, bez nějakých pozoruhodnějších efektů a proměnila se

byste měli podniknout jako další krok. Máte se nejdříve setkat s agentem Dieterem, nebo nejdříve budete sledovat velvyslance? Budete se kolem strážce plížit, nebo ho rovnou sejmete? Navíc hodně misí je na čas, a tak se budete muset rozhodovat hodně rychle.

SCÉNA ŠESTÁ: MÍSTO ROZHOVORU S PSM.

Faktem je toto: hra *Mission: Impos-*

v elegantní a stylový thriller. Rozhodně nebudeme přehánět, když řekneme, že nic jako *Mission: Impossible* pro PlayStation neexistuje. Je to takový koktejl akční hry, erpégéčka a logických miniher a rozhodně něco zcela jiného než stejnojmenná hra pro N64. Kdo jsou netrpěliví, brzy na svůj sklon doplatí. PSM bude stále ve střehu, ostatně jako všichni správní agenti, aby vás mohl náležitě zásobovat novinkami.

POVĚSTE HO VEJŠ

V jednom z nehloupějších a zároveň nejnezapomenutelnějších okamžiků z historie filmu visí pan Cruise na trámu mezi kontraagentskými laserovými paprsky. Tuto scénu si teď můžete vytvořit i doma v obýváku, když vedete polygonového Ethana skrze paprsky nejprůzračnějšího světla. Velmi náročná sekvence!



Je třeba se proplést těmito paprsky, aniž byste se jich nebo podlahy dotkli. Stačí jediný špatný pohyb, a je z vás deset deka gothaje.



(1-3) „Ti, kdo nechtějí být lobotomizováni, necht' se ozvou nyní, jinak ať navždy mlčí.“
(4-7) Bud' utečte, nebo zůstaňte a pozorujte zkázu lidstva.



PROFIL

Cos Lazouras

■ Zaměstnání: Producent

■ Popis práce: „Mám na starosti všechny aspekty vytváření hry včetně designu, řízení výrobního procesu, ale také rozpočet, časový rozvrh a produkci. A pak je tu ještě spousta dalších věcí jako výzkum, lokalizace, legalizace a spousta jiných zábavných aspektů.“

■ Historie v oblasti her: „Designoval, vyvířel nebo produkoval jsem skoro ve všech oblastech počítačové hry, počínaje Gameboyem a 8 a 16bitovými konzolami přes PlayStation a PC CD-ROM až po stroje, budoucnost.“

■ Vlivy na tuto hru: „Metal Gear Solid a Tomb Raider, kromě jiných. Musím ale poznamenat, že Planet Of The Apes je, co se koncepce a realizace týče, jedinečné, takže se nadá jen tak s něčím srovnávat.“

■ Oblíbená hra: „Myslím, že je to Centipede.“

PLANET OF THE APES

Někde ve vesmíru se určitě nalézají lepší bytosti, než je člověk!

Styl: 3D adventura

Vydavatel: Fox Interactive

Výrobce: Fox Interactive

Datum vydání: jaro 2000

Chystá se hollywoodský remake velkofilmu Planeta opic z roku 1968. Díky tomuto ambicióznímu projektu se sci-fi klasika stále drží při životě. Podali jsme si Cose Lazourase, abychom se dozvěděli, jaký vliv bude tohle všechno mít na život na Planetě PlayStation.

Popište nám svou hru několika slovy.

Planet Of The Apes je rozsáhlá arkádová 3D adventura se silnými prvky průzkumu prostředí a inteligentními logickými úkoly. Velký důraz tu spočívá na příběhu, který je zajímavě spjat s hratelností. Také je důležité rozvíjení příběhu - najdete tu více než 2000 řádků rozhovorů. Hrdina je sám proti přesile na útěku a jeho jedinou šancí na

přežití je zjistit, jak doopravdy funguje podivný svět, ve kterém se ocitl. Snažíme se co nejvíce přiblížit dynamické atmosféře, která stále vyzařuje z klasické filmové předlohy.

Je hra přímo postavená na slavném filmu?

Hra čerpá prvky z prvního a druhého dílu Planety opic, ale také z původní knihy od Pierra Boulleho. Zároveň můžeme považovat naši hru za přepracování prvního filmu. Přestože je však příběh na začátku hry velice podobný, od chvíle, kdy je hrdina (Ulysses = Odysseus) zajat, se začíná v mnohém lišit. Opice jsou mnohem pokročilejší a disponují dokonalejšími technologiemi. Zároveň jsme zachovali mnohé z klíčových postav filmu, jako jsou Zaius, Zira, General Ursus a Cornelius.

O čem to tedy celé je?

Hra má silný důraz na příběh. Jelikož se točí kolem velkého tajemství, snažíme se prozatím uchovat detaily v tajnosti.

Můžete nám říct, jak rozsáhlá vaše hra bude?

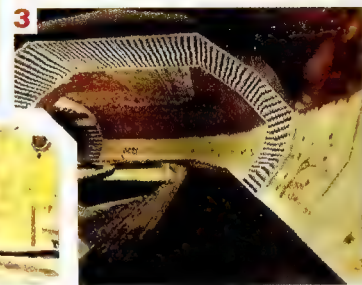
Bude v ní 15 velkých úrovní, z nichž každá sestává ze sedmi podúrovní.

Čím se tento titul bude lišit od ostatních her stejného žánru?

Tím, jaký používáme systém kamery, velmi propracovaným příběhem, nevídanou rozsáhlostí prostředí, interaktivní hrou a systémem dialogů. Myslím, že se nám tak podařilo vytvořit působivou atmosféru. Jedním z důležitých cílů bylo



Válečné gorily brzy opět zaplní regály obchodů s hračkami.



[1] Z tohoto místa není úniku. **[2-3]** Opičí bezdomovci: „Řekl bych, že v kleci v zoo to nebylo zas tak špatný.“ **[4-5]** Ani z tohoto místa není úniku.

dát hernímu světu co možná nejrealističtější podobu. Když například hráč zlikviduje nepřítele, musí jeho tělo ukrýt, jinak ho najdou ostatní a nastane poplach. Stejně tak, když hráč najde zbraň, musí si ji dát přes rameno. Skutečnost, že bude viditelná, může významným způsobem ovlivnit chování ostatních postav. Je tu také několik grafických efektů, které se na PlayStationu dosud neobjevily, a jedinečný systém schovávaní se založený na tom, kolik hluku hráč nadělá.

S jakými nepřáteli budeme bojovat?

Vašimi hlavními nepřáteli budou opice. Jsou tu tři druhy z filmu - gorily, šimpanzi a orangutanové - a dva zcela nové. Jednak paviáni (ničemné opice žijící v pustině) a jednak mandrilové (zabíjící pracující pro armádu). Mnohé oblasti budou dále zamořené zmutovanými plazy, vzteklými hyenami, obřími netopýry a posadou dalších stvoření. Hráč bude litovat, že se do toho vůbec pouštěl.

Jakým způsobem budeme se zmíněnými nepřáteli bojovat?

Ve hře je hlavně ukrývání se a vyhýbání se jim. Ovšem hlavní hrdina má pro nezbytné případy

samozřejmě k dispozici slušnou škálu útočných pohybů a možnost používat řadu zbraní: počínaje kameny a kusy dřeva až po plamenomety a supermoderní lasery.

Bude mít kamera ve hře předem stanovené úhly jako třeba hra Resident Evil, nebo se bude pohybovat jako ve hře Tomb Raider?

Kamera je udělaná tak, aby simulovala filmové techniky, takže se bude otáčet, přibližovat a oddalovat a sledovat pohyb. Budou tu četné prostřihy, jindy kamera zůstane na místě a bude se otá-

čet, záleží na situaci. Chtěli bychom také zařadit systém druhé volitelné kamery, která by měla sledovat zezadu postavu, jako je tomu u většiny 3rd person her.

Co je na vaší hře úplně nejlepší?

To je těžká otázka, jelikož hra je hotová tak ze 45%. Nicméně vynikající bude určitě atmosféra a ta, myslím si, bude také nejsilnější stránkou hry.

Můžete nám o hře prozradit nějaké tajemství?

Mezi opicemi dojde ke spiknutí.



[1] Lobotomie zdarma. Nabídka platí jen pro lidské bytosti. **[2]** Naštěstí pro vás se gorily ještě nenašly zavažovat si tkaničky na botách.






(1-6) Již od úvodního hvizdu je zřejmé, že v podobě *This Is Football* vyroste hra *FIFA* a *ISS* zdatná konkurence. Tihle pánové v dresech skvěle vypadají a neméně dobře se i pohybují. Toto je vskutku Fotbal.

THIS IS FOOTBALL

Je toto opravdu fotbal? Zcela jistě ano!

PROFIL



Dominic Cahalin

- Zaměstnání: designér
- Firma: SCEE
- Popis práce: Odpovědný za celkový design i hrstelnost, za to, že všechny nápady budou ve hře fungovat a že budou smysluplné.
- Zkušenosti v oboru: „Pracuji v SCEE od samého zrodu konzoly PlayStation. Podílník se na několika projektech dosud přísně utajovaných. Dále jsem dělal na hrách jako *Jumping Flash* či *Porsche Challenge*.“
- Vlivy na tuto hru: „Chtěli jsme začít na úplně nepopsaný list a ne něj nanést vše, co by mohlo přispět k vytvoření dobré, zábavné a přitom originální fotbalové hry. Prostě jsme to chtěli udělat: všechno sami od základu, zaměřit se jenom na daný problém, tj. aby hra byla co nejrealističtější a nejzábavnější.“
- Oblíbené hry: „Hodně mám rád *Turrican* pro Commodore 64.“

Styl: sportovní (fotbal)

Vydavatel: SCEE

Výrobce: SCEE

Datum vydání: říjen

V Sony do toho skočili po hlavě a udělali hyper-realistickou fotbalovou hru. Otázkou ovšem je, zda se produktu podaří prolomit pevný dvojblok *FIFA/ISS*. Dominic Cahalin se pochopitelně domnívá, že ano. A tak jsme mu položili několik otázek:

Co je *This Is Football*?

No, je to fotbalová hra, která vystihuje atmosféru a napětí hry mnohem lépe než ostatní produkty na trhu. Je tak realistická, jak to jenom šlo, má velice flexibilní herní engine, jenž je ostatně kompletně jedinečný. Chceme docílit toho, aby lidé, kteří fotbal v realu hrají nebo se na něj v televizi dívají, měli stejný druh pocitů i z počítačové hry.

Čím se konkrétně liší od ostatních fotbalových her?

My máme za to, že především svou celkovou atmosférou - prostě máte pocit, že skutečně hrajete fotbal. Možnosti volby, které hra nabízí, člověk pochopí na první pohled, což pochopitelně přispívá k celkové přirozenému dojmu. Naprosto ojedinelou věcí je provedení režimu Replay. Jistě každého z vás zaujme

i míra pozornosti věnovaná detailům. Když na začátku hry člověk uvidí virtuální stadion, skoro se chce věřit, že je skutečný.

Jakým způsobem jsou ve vaší hře řešeny týmy?

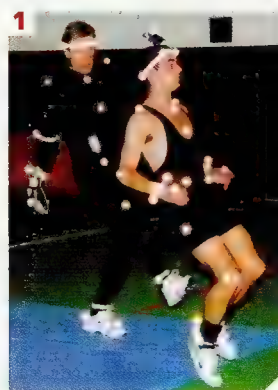
Jsou zde všechny důležité týmy z celého světa - téměř stovka - a pak také evropské první ligy.

Jsou zde nějaké realistické turnaje?

Na 20 soutěží tohoto typu včetně všech těch nejsamozřejmějších. Máme zde verzi mistrovství světa, národní ligy a mistrovství Evropy. Pak všechny důležité kontinentální turnaje, speciální turnaje a také turnaj ve stylu Ligy mistrů. Rovněž zde najdete hodně voleb, které je možné si vybrat dle vlastního vkusu, což v důsledku znamená, že si můžete vytvořit jakoukoli originální soukromou ligu či turnaj a ty poté zaplnit existujícími týmy nebo týmy, které si vytvoříte úplně sami. Je zde speciální turnajová struktura, takže se můžete věnovat zisku všech možných pohárů během jednoho herního celku.

Jakými druhy speciálních pohybů jsou obdařeni hráči?

Hra má jeden zcela originální aspekt - předvedete-li sled několika tlačítek a pak na chvíli stisknete a pustíte, pošle to míč přímo před vás ve vašem sprintu po lajně. To si



(1-2) Rozkoše, jež skýtá jen proces zvaný motion capturing. Všimněte si ping-pongových míčků na těle. Chlapec si užil vydatné dávky pohybu. To všechno jenom pro vás!





1 Autoři se snažili dosáhnout maximální přesnosti. Toto je maketa Old Traffordu. **2** Shearer v plné akci. Tahle hra je jen pro ostré hocha. **3** Nevíte-li komu přihrát, zkuste míč zašlápnout.

lze načasovat tak, že přitom obejdete i některé obránce. Dále můžete dávat míče do uličky, vystřihnout nějaké ty nůžky, pálit z voleje, dávat míč patičkou, lobovat protihráče, klamat tělem, dělat různé klíčky apod. Najdete tu snad úplně všechno.

Můžete nám popsat ovládací systém podrobněji?

Ten systém má několik úrovní „složitosti“. Nejlepším příkladem je tlačítko pro krátkou přihrávku. Pokud ho jenom stisknete, pošlete krátký pas, to se naučíte snadno. Stisknete-li stejné tlačítko dvakrát za sebou, výsledkem bude rychlá narážka na jeden dotek. No a až se seznámíte s touto možností, možná přijdete na to, že když tlačítko stisknete a podržíte, hráč, jemuž přihráváte, si míč zpracuje a vy si podržíte kontrolu nad původním hráčem, což vám umožní naběhnout si do výhodného postavení, kam by vám spoluhráč mohl míč poslat. Použitím stejného tlačítka a stiskem R1 docílíte kolmé přihrávky. Tudiž jedním tlačítkem lze dělat až pět různých věcí - to znamená, že i někdo, kdo si vezme pad do ruky poprvé, může hned začít hrát, ovšem že se navíc může neustále zdokonalovat a nakonec si vytvořit vlastní styl hry. Žádní dva hráči nejsou totožní - proto je naprosto úchvatné hrát v režimu pro více hráčů.

Co takhle stadiony - zakládají se na skutečných předlohách?

Od začátku jsme chtěli udělat opravdu dobré stadiony čistě z toho důvodu, aby byly strhující a obrovské. Pak vše, co se zde odehrává, působí velice realisticky. Naším cílem byla hra, která bude spíše atmosférická než čímsi ve stylu arkád.

Jak autentická je hra?

Co se týče navození stejných pocitů jako při fotbale ve skutečnosti a zachycení samotné podstaty fotbalu, pak nemáme konkurenci. V otázce hratelnosti se odvažují říci, že díky jedinečnému systému přihrávek a ovládání hra vyvolává dojem skutečného fotbalového zápasu. Co se týče obsahu a podobných věcí, pak lze myslím říci, že hráči se podobají těm z ostatních her, jenom jsou detailněji propracovaní. Navíc zde máme spoustu týmů a soutěží. A i někdo, kdo svůj oblíbený tým ve hře nenajde, si může tento tým během pouhých půlhodin udělat, a to včetně všech detailů.

Základem jsou mezinárodní, nebo národní soutěže?

Obojí. Máme zde mezinárodní turnaje, mezinárodní klubové soutěže, různé evropské ligy a také Ligu mistrů.

Co onen režim Replay, na který jste tak pyšní?

Ten je vlastně jednou z nejlepších věcí na celé hře. Snad vás nezmate natolik, abyste si pak nemysleli, že se díváte na skutečný opakovaný záznam v televizi.

V tomto režimu lze dosáhnout detailnější grafiky, která naplno odhalí úžasnou kvalitu designu. Vše je navíc maximálně plynulé. Jeden z našich programátorů, Paul, vyvinul systém, který je vlastní pouze této hře a který zajišťuje, že nezávisle na rychlosti animace si vše udržuje svou plynulost. Troufám si tvrdit, že v replay náš engine naprosto exceluje.

Máte tam nějaké dobré komentátory?

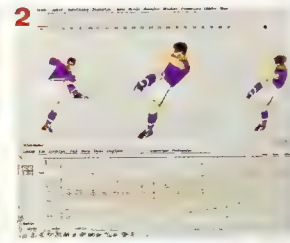
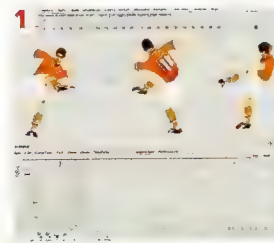
Od samého začátku jsme chtěli mít Cliva Tilselyho, což se nám také podařilo a jsme tomu rádi. Po celé Anglii se těší obrovskému respektu a jeho komentář skutečně zní jako komentář, který člověk slyší z televize. Rovněž je zde spousta skry-

tých komentářů, většinou ve formě vtipků.

Co soudí a čarují? Rozhodují vždy správně?

Jsou zde tři úrovně přesnosti sudích přísní sudí, rozumní a slepi.

Povězte nám nějakou tajnost, kterou jste nikomu neprozradili. Kolegové Raseenovi motion capture sedí dokonale.



1-2 Takhle to vypadá v zákulisí - dát dohromady dobrou fotbalovou hru je prostě fuška. **3** Celý programátorský tým se usmívá jen pro naše foto. Bohužel, do dvou úplných manšaftů jim schází tři lidi. **4** Clive má do fešáka daleko, ale hlavně že dobře komentuje.



[1-4] Futuristický letecký dopravní prostředek s ozbrojenou ženou za řízením. Zní to jako Větrlec, ale není to Větrlec. Je to ještě mnohem horší místo: je to Hong Kong.



FEAR FACTOR

Velké trable v Malé Číně?

Styl: 3D adventura

Vydavatel: Kronos

Výrobce: Kronos

Datum vydání: Vánoce

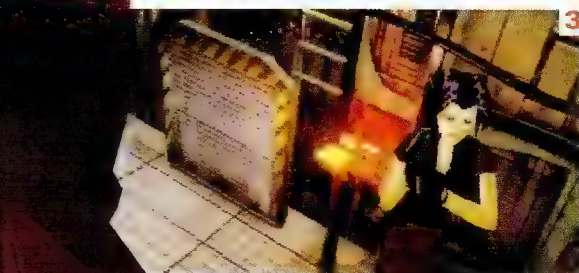
Budeme mít možnost proniknout do struktury Triád, a to za pomoci revolučního nového titulu od Eidosu. Tento titul slibuje nejen vynikající akci a adventurní prvky, ale i nové možnosti využití FMV technologie. Ke slovíčku jsme si přizvali Johna Zuura Plattena, producenta hry.

Popíšte nám hru několika slovy.
Je to hybrid akční hry a adventury, který umísťuje trojrozměrné postavky do plně animovaného světa. Hra obsahuje četné lokace, jež bude muset hráč prozkoumat, logické problémy a spoustu nepřátel k likvidaci. Naši hrdinové se pohybují v prostředí jakési alternativní reality Hong Kongu. Jejich cílem je unesení dcery vůdce největší a nejsilnější Triády (čínská mafia) ve městě. Hráč bude ovládat tři vojáky, které jsme pojmenovali Hana, Glas a Deke. Každá z postav má v ději jinou motivaci, jiné zvláštní schopnosti a jinou sadu zbraní.

Obsahuje Fear Factor nějaké nové prvky hratelnosti, které

se v jiných hrách vůbec nevyskytují?

Řekl bych, že nejvíce jedinečným aspektem hry je to, že se odehrává v prostředí, které žádná jiná hra tohoto žánru ještě neměla. Vše je zde dynamické a v neustálém pohybu, protože jsou lokace vlastně neustálým proudem FMV. Prostor má možnosti, grafiku a prvky hratelnosti, které bylo možné zakomponovat do hry jedinečně díky použité novátorské technologii. Například: v první lokaci se Glas střetne



s heli-koptérou. Glas je obvyklá 3D postava pohybující se v reálném čase na pokyny hráče, ale všechny ostatní elementy této sekvence jsou součástí předem animovaného pozadí.

Co je na hře to nejlepší?
Zmínil bych se o dvou věcech. Jednak je to způsob,

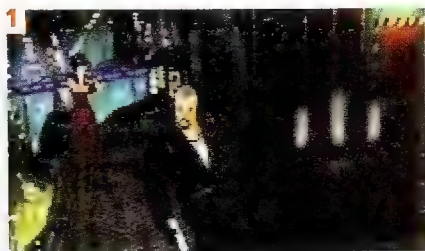
[1-3] Tahle kočka je váš člověk. Je krásná, talentovaná, mladá a velmi dobře umí střílet. Takovou mít doma.



PROFIL

John Zuur Platten

- **Zaměstnání:** Producent, scénárista, signální reditel a scenárista
- **Popis práce:** Přes se hravě do práce
- **Heslo v oblasti her:** Johnny Mnemonic, Battlezone a Ultima IX pro PC, Cardinal Sin pro PlayStation
- **Vlivy na tuto hru:** Ghost in the Shell, Tomb Raider, Resident Evil, všechny filmy Johna Woda a Jackieho Chana
- **Dobré hry:** Resident Evil 2 a Starcraft na PC



(1) Co je to za chlapa? Že by hongkongský Dejdar? (2-3) Žhavá akční adventura. Něco jako Steve McQueen ve Skleněném pekle.

jak se podařilo dosáhnout integrace příběhu a hratelnosti. A jednak samotné postavky, které jsou viditelně inspirovány stylem anime, a přesto vypadají velmi jedinečně.

technologie poskytuje ještě hodně prostoru pro další využití. Jsem si jistý, že v budoucnu ji mnoho vývojářů naplní novými nápady a myšlenkami.

Bude hra motivovat hráče k opakovanému zahrání? Ve Fear Factor budete vystaveni několika výzvám. Rozhodnutí, které v průběhu hry učiníte, bude mít vliv na další vývoj příběhu. Hra obsahuje tři naprosto odlišné konce, proto máme důvod věřit, že i hráč, který jednou hru dokončil, bude mít chuť se k ní vrátit.

Ovlivní Fear Factor nějakým způsobem vývoj budoucích her? Domnívám se, že naši největší inovací je zmíněný zvláštní engine, který jsme nazvali Cinemation. Tento engine je schopen pohodlně kombinovat realtimeový pohyb a pre-renderovanou animaci způsobem, který je nevidaný. Tato



Jakým způsobem řešíte ve hře pohyb kamery?

Veškeré pozadí bylo vytvořeno na SGI systémech v programu Alias. Když už jsou jednou lokace hotové, lze je používat i jako trojrozměrné modely. Nastavíme kamery a pak vytváříme renderovanou pozadí. Když je všechno hotové, můžeme potřebná data přesunout z Aliasu do trojrozměrného prostoru hry.

Použili jste v grafice ještě nějaké jiné inovace?

Naším hlavním cílem bylo vytvořit z Fear Factor vynikající herní zkušenost. Současně jsme se snažili vytvořit grafiku, která bude co možná nejpůsobivější.



Jelikož jsou všechna pozadí ve hře cinematika, jsou plná nevidaných detailů. Čím více se soustředíte, tím více si jich bude všimnout. Uvidíte detailní exploze helikoptér, hořící vesnice a několik opravdu strašidelných scén inspirovaných starou čínskou mytologií.

Na který aspekt hry jste vy osobně nejvíce pyšný?

Na způsob, jak je sjednocen příběh s hratelností. Kladl jsem maximální důraz na logiku hratelnosti, aby vycházela naprosto přirozeně z daného příběhu. Všechny rébusy a způsoby jejich řešení pocházejí z našeho světa. Ve Fear Factor hvězdičky nebo drahokamy sbírat rozhodně nebudete.

Proč by si hráč měl zvolit ze všech podobných her právě Fear Factor?

Mě vlastně moc konkurence her nezajímá. Pokud se Fear Factor ujme, bude to proto, jak jsme ho vytvořili. Přál bych si, aby se všem dobrým hrám dostalo pozornosti, kterou si zaslouží. Respektuji všechny dobré konkurenční tituly, protože vím, jak

hrozná práce to je.

Můžete popsat hloubku, počet levelů a podobně?

Hra má něco kolem pěti set lokací, které se nachází v celkem šesti různých světech. Obsahuje přes dvacet pět realtimeových postav a více než patnáct různých zbraní.

Odvážil jste se vy sám proniknout do světa Triád?

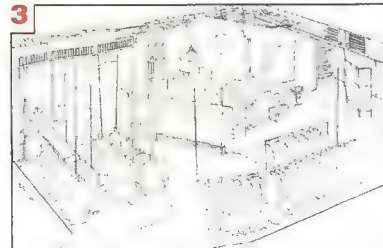
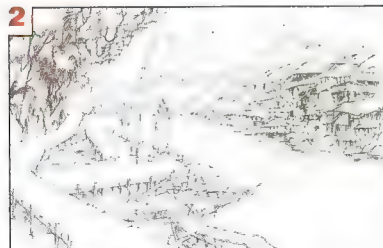
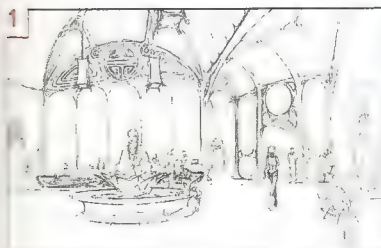
Majitel naší firmy Stan Liu pochází z Hong Kongu. Většina mého průzkumu spočívala v tom, že jsem ho zval na obědy.

Ovlivnily hru nějaké filmy?

John Woo, James Cameron, John Woo, Oshii Mamoru, John Woo, Ridley Scott, John Woo, Wes Craven a John Woo.

Prozradíte nám něco tajného o Fear Factor, co jste ještě nikomu nepověděl?

Těsně před koncem hry se jedna z hlavních postav promění v úhlavního nepřítele a budete ji muset zničit. Ovšem stane se to pouze v jednom z možných scénářů.



(1-3) Před tím, než byla vytvořena detailní pozadí pro hru, někdo je musel nakreslit.

(1) Betonový osel je jedna z nejničivějších zbraní.

(2) Střední večer v režii válečných žízál. Zachraň se, kdo můžeš! **(3)** Pozor na jed. **(4)** Výborná polévka z očních bulv. Specialita naší kuchyně.



WORMS: ARMAGEDDON

Bezpáteční, růžová a militaristická hádátka hlásí masový návrat.



PROFIL

Martyn Brown

■ **Povolení:** řídil vývoj a vykonával produkci Worms: Armageddon.

■ **Popis práce:** Mým úkolem je dohlížet na vývoj jako celek. V reálu to znamená rozhodovat, co bude mít a nebudeme dělat a s jakou strategií.

■ **Historie v oblasti her:** Původní hry Worms (19 platform, k nimž patří i nejlepe prodávaná playstationová verze), X2, Worms 2 a teď Worms: Armageddon. A tady v týmu 17 pracuji ještě na jednom super tajemném projektu.

■ **Vlivy na tuto hru:** Hry Worms a další hry a počítačové hry.

■ **Oblíbená hra:** Je to hodně. Moje herní chutě jsou velice rozmanité, ale obdivuji Sidu Meiera a zábavní strategie typu Railroad tycoon nebo Civilization. Všechno záleží na tom, jakou mám právě náladu, ale skoro vždycky mě dělá dobře rychlá logická akce, jako třeba Rusty Move.

Worms: Armageddon, další díl ve velmi úspěšné řadě multiplayerových her bude, jak jsme byli ujištěni, větší a lepší než kdy předtím. Martyn Brown nám ho přiblížil z pohledu obratlovců.

Popište nám hru několika slovy.

Worms: Armageddon je hra, ve které se mísí akčnost, strategie i prvek nahodilosti. Můžete ji hrát 20 minut, ale také 20 hodin, a žádné dvě hry nebudou stejné. Je to zábava bez konce. Mohou tu soupeřit až čtyři týmy, a ať ji hrajete, jak chcete, jakmile ji vyzkoušíte, už se neodtrhnete. Nikdy se jí nenasytíte.

Osamělí hráči se mohou prodlírat nekonečnými úrovněmi a bojovat o přežití, zkusit své schopnosti v závratných výškách nebo se vydat na 40 speciálních misí, které jsme pro ně připravili. Oproti první hře je tu mnohem více rozmanitých prvků, zbraní, voleb a hodin hratelnosti.

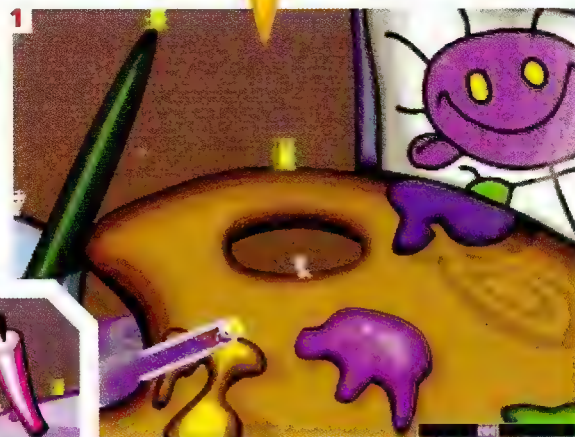
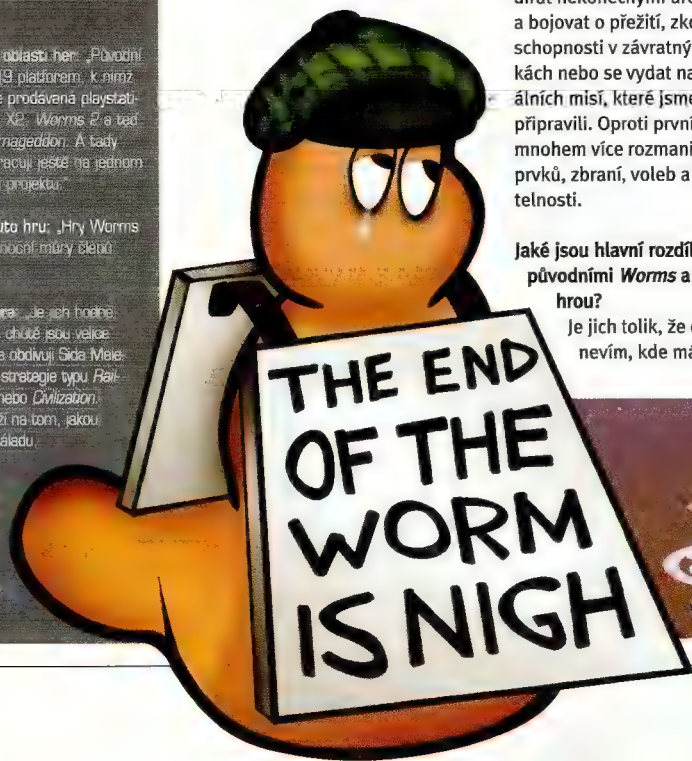
Jaké jsou hlavní rozdíly mezi původními *Worms* a touto hrou?

Je jich tolik, že opravdu nevím, kde mám začít. Je

důležité si uvědomit, že *Worms: Armageddon* je nejnovějším zpracováním hry, která prošla vývojem několika let, a je výsledkem bohatých zkušeností.

Vizuálně hra hodně připomíná kreslené filmy, a to díky tisícům fází animace, které jsme použili, abychom *Worms* vdechli život. Rozšířili jsme také arzenál - v první playstationové hře bylo pouhých 25 zbraní, zatímco nyní budete moci

vybírat ze šedesáti. Opravdu tvrdě jsme zapracovali na jemných přechodech herní logiky - na tom, jak věci vypadají, jak fungují a jak se hrají. Nezbyl kámen na kamenní. Díky dodatku tréninkových úrovní a pro single-player se hra stala skvělou zábavou i pro jednoho hráče, což prvnímu dílu značně scházelo. A jak se dá očekávat, je tu všechno dokonalejší. Dokonalejší pro-



(1) Umělec dumá nad svou paletou a pak v záchvatu náhlé inspirace namíchá zbrusu novou barvu. Nazývá ji žízál růž. **(2)** Další scéna na náhodně vykretném pozadí.



1-4) Pick-upy, power-upy a zbraně hromadného ničení v rukou bezobratlých militaristických fanatiků. „Bacha kduci, jde sem rybář!“

středí, zvukové efekty, úroveň, hudba, skvělá videa a spousta dalších legračních zvukových stop.

Kdo původně přišel s nápadem bojovat s žížalami? Tím šílencem, který to má všechno na svědomí, je Andy Davidson. Dneska už je v ústavu.

Na jaké nové zbraně se můžeme těšit? Mými favority jsou ve *Worms: Armageddon* věci, které jsme nazvali následovně: Old Women (stařeny), Super Sheep (super ovce), Aqua Sheep (vodní ovce), The Holy Hand Grenade (posvátný granát), Concrete Donkey (betonový osel) a Skunk. Každý si oblíbí něco. Já třeba medám dopustit hlavně na Holy Hand Grenade.

Jaké nové metody jste se rozhodli použít pro přesun žížal po obrazovce? Pro přesouvání se je důležité umět se hlavně plazit, ale přidali jsme k němu několik nových gymnastických úkonů, jako je třeba saho vzad. Díky nim je přemísťování mnohem snazší. Můžete navíc používat i trysky a padáky.

Povíte nám něco o hloubce, množství úrovní a tak podobně?

Hra jde tak hluboko, jak si jen můžete přát. Může si vytvořit milióny náhodných úrovní nebo můžete hrát některou z asi 50 standardních úrovní, které jsme vám připravili. Budete muset použít tolik různých strategií, technik a metod, že vám hraní zabere celé týdny, měsíce, a možná i (jako v případě původní hry) roky.

Co způsobuje, že se od hry nemůžete odtrhnout?

Nemám tušení. Kdybychom na to měli recept, uplatnili bychom ho všude. Je to asi proto, že nikdy nehrajete dvakrát stejnou hru. Existuje tu mnoho různých herních stylů, nemůžete za výsledek nikdy úplně ručit, a tak dostanou šanci všichni.

Co jste vylepšili na grafice?

Rozdíl mezi původní hrou a *Worms: Arma-*

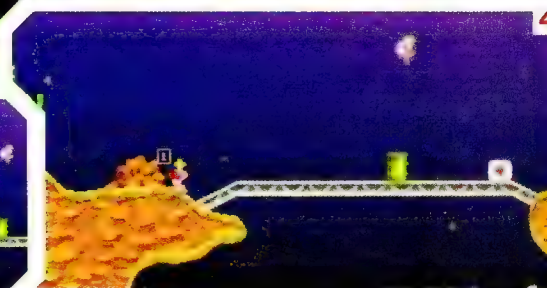
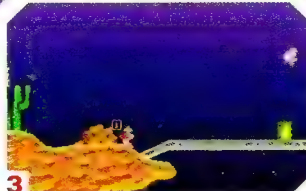
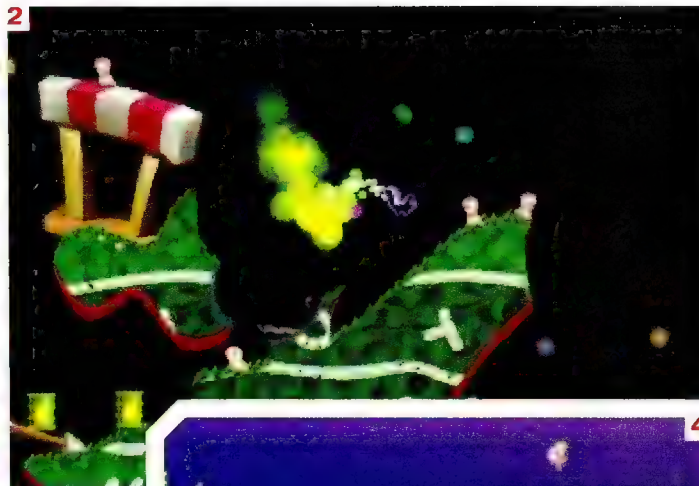
geddon je propastný. Aby dosáhla plynulého a kresleným filmům podobného vzhledu - na rozdíl od malých a kostrbatých obrázků jako v originálu - používá grafika hry tisíců fází animace. Žížaly jsou větší a mají mnohem detailnější charakterizaci. Mnohem rozmanitější jsou i pozadí.

Jistě nechybí delikátně renderované FMV sekvence?

Ovšem. Je tu soubor klipových gagů, které přerušují hraní. Dostanete se k nim přes titulní obrazovku a věříme, že se stanou hodně populární.

Proč by si měli ti, kdo už vlastní *Worms*, pořídit i *Worms: Armageddon*?

Protože původní hru prostě vyautuje, a to ve všech oblastech - vzhledem, zvukem i hratelností. Nabízí více možností, více zábavy v režimu pro jednoho hráče a vynikající zábavu až pro čtyři. Jsou to *Worms* nového tisíciletí.



!!! WARNING !!!

Speciální série
SEMTEX energy drink
s logem Sony PlayStation
je v běžné distribuční síti!

Stanete-li se jeho majiteli, pošlete o tom okamžitě (samozřejmě až si vychutnáte obsah) libovolný důkaz! Kontaktní adresa pro tuhle hru je: PUB, Dobrovského 8, Praha 7. Zpáteční adresa je nutná - každý měsíc na jednoho lovce čeká bonus pro všímavé - aktuální originálka od Sony!

Novým majitelem hry Syphon Filter je jeden z prvních soutěžících z čísla 16, Roman Hynčica z Přerova. Vám ostatním připomínáme, že všechna hlášení, která dojdou do uzávěrky posledního letošního čísla (tedy 16.12.99) čeká

SPECIÁLNÍ PRÉMIE OD PINELLI a SONY PlayStation:

Všechna „hlášení vyskytu“ budou znovu vyhodnocena na konci roku. Pro nejzdatnějšího hledače máme kompletní herní sadu!



Nepodceňuj nedostatek energie!



MIKAMISAURUS REX!

DINO CRISIS Již dupe nablízku. STEPHEN PIERCE SI

UDĚLAL VÝLET DO TOKIA, okoštoval Japonská pitíčka

Kolem hory Fuji leží zalesněná oblast nazývaná Jukal. Čas od času se najde skupina dobrovolníků, která tento les pročesává. Dobrovolníci jsou vyzbrojeni noži. A těmi odřezávají oběšené sebevrahy.

Tak to v Japonsku prostě chodí. Úspěch a čest je vším - neúspěch si naopak žádá obět nejvyšší. Okna hotelu od prvního patra nahoru se nedají otevřít. Má to svůj důvod. Skolky, kteří špatně prosperovali nebo nemají na akademické ambice do nich vkládané, jejich vrstevníci vyloučí ze své společnosti. Dělníci pracují těžce a dlouho. Pijí. Potácejí se domů. Uniformované Lulity se kolem potulují ve skupinkách. Jejich krátké sukénky a dlouhé podkolenky neodmyslitelně patří k tokijskému koloritu. Vidíte je v kreslených filmech. Najdete je v komiksech. A objevíte je i v políčkách obchodů s druhořadými PC-hrami. Mladiství dělníci je kupují po kilech. Statistiky únosů a zrástí-nění dosahují v Japonsku závratných výšek. A stále stoupají. Je to země, kde se jedí syrová kuřata. Země záchodu splachující na fotobunko. A také, což není nic překvapivého, země hororových her, kde se se cti bojuje o haly život.

Dino Crisis od Capcomu je nejnovějším příkladem z této oblasti. Jsou to slepenci mnoha zásadních titulů, jako jsou třeba *Alone in the Dark* a *Tomb Raider*, přičemž pojmem je vždy lepkavá krev. A ovšem, nejlepším a nejlivnější představitelem tohoto herního odvětví, kde se nervy napínají jako struny, je producent

a EXKLUZIVNĚ si poklábolil

s hororovým géniem SHINJI MIKAMIM.



zmiňené hry Shinji Mikami. Jak hra *Resident Evil*, tak *Resident Evil: Director's Cut* a *Resident Evil 2* vyklíčily ze semínků v jeho mysli, až on jim natočoval miliony lidí. Proč? Protože ale byly hony na ozvládnutí dložený stranou (genom na chvíli, do vydání RE3). Namísto nich se hráči, kteří se rádi bojí, mohou těšit na boj a úprky před všelijakými odrůdami dinosaurů, kteří jsou za prvé mnohem rychlejší než zombie, za druhé si lihuji v trháni masitých věcí na kusy, a třetí disponují prvky sociálního chování a za čtvrté jsou velice dobře vědecky doloženi.

Co je to za hry, které přejíždějí koncečky nervů rezavými žiletkami. Proč toužíme po vizuálním vzrušení videoher, které v nás neustále vyvolávají pocit strachu o naše adoptované digitální já? „Hruža je pro každého velice intenzivním pocitem“, podotýká Mikami, když ho PSM zpovídá v jeho kanceláři v Osace - tři hodiny

cesty raketě podobným vlakem od Tokia. „Tvůrce hry může experimentovat s novými metodami lékání lidí, a pokud jsou efektivní, vydáší vás, ale příjemným způsobem, protože jsou naprosto bezpečné, vždyť jde jen o zábavu. Můžete být uprostřed dění, ale když vypnete počítač, vrátíte se do reality“, dodává. V *Dino Crisis* se hráč vžívá do role Reginy, členky jednotky speciálního nasazení. Naše hrdinka je svůdná, energická, kráska v elegantním bojovém obleku bez rukávů. Hra, viditelně poučená filmovými postupy, má pozvolný příběh. Atmosféra. Je. Vystavená. Asi. Takhle.

Regina spolu s nevelkým týmem ozbrojených spolupojovníků odletá na ostrov Ibis, aby zjistila příčiny.



Malá selma, schovaná v mallowém sirupu. Mezitím Regina vyrutí jejího většího bratříčka - utíkej, nebo z tebe nasadí šunkové nudličky do salátu!

SEZNAMTE SE DINO CRISIS



Uve směrů ručiček z levál Budova Capcomu v Osače. Digitální lustry za novověkéle časy. Sázetství v halách Patchinko. Srdný rychlostník.

žmizení profesora Kirka (a jeho následného se znovuoobjevení po třech letech). Vědator se údajně zabýval „principy čisté energie“, ovšem kvůli pozastavení financování přestal podávat zprávy. Brzy po příjezdu se tým rozdělí a Regina zůstane sama. Pak uslyší vzdálené kroky, jak a střelbu kulek. Pachatel po sobě zanechá jen rozlámaný plot a louže krve. A také ozvěnu podivně skřípajících kroků.

„Neříkám, že playstationové hry dokáží nahánět větší strach než třeba filmy nebo romány, ale určité jsou hodně přesvědčivé díky principu interaktivity“, uvažuje Mikami. „Hráči přímo před sebou na obrazovce vidí, co se děje, a díky tomu, že se musí rozhodnout pro určitou variantu, jsou mnohem víc zatáhnutí dovnitř. Filmy samo-

zřejmě působí pasivně, na druhou stranu jsou v současnosti obrazově působivější. Romány těžší z představivosti. Ve skutečnosti se nemůžeme rozhodnout, které z těchto médií je nejstrašidelnější.“ O svém novém výrobku má ale Mikami dost přesné představy. „Styl Resident Evil nahání hrůzu určitým způsobem - jde o horor postavený na strachu z všudypřítomné smrti. Vaším úkolem je tam hlavně přežít. Dino Crisis je spíše hra o panické hrůze. Je to mnohem méně specifický druh strachu, protože pořádně nevíte, co je třeba dělat. První dino-

sauros se před vámi objeví v perfektním načasování, v onom jediném okamžiku, kdy nabudete falešného pocitu, že máte věci pod kontrolou. Uvidíte, že nemáte. Když budete hodně duchapřítomní, tak využijete nově stačeno pro obrát o 180° a okamžitě vezmete nohy na ramena. Pak následuje další šok, na který nebudete z předchozích her připraveni - chcete sice určit do bezpečí, ale existuje tady vůbec takové místo? Brzy zjistíte pravý význam slova panika.“

Dino Crisis je bezpochyby nový druh hry, ale nelze tvrdit, že nevděčí mnohemu hrám Resident Evil. Je tu opět herní perspektiva napodobující filmovou kameru a grafika z toho temnějšího konce barevného spektra. Crisis zároveň může nabídnout spoustu novinek. Grafické zpracování textur kůže prehistorických plazů je pojato ve stylu nejnovějších her pro PC. Výsledkem je, že i když se díváte na potvora z menší vzdálenosti, její detailnost nepoklesne. Ani jediný polygon nevyčuhuje a vše vypadá mnohem přirozeněji. Velký význam má také interaktivnost prostředí - která

byla třeba v případě her Resident Evil hodně omezená.

Můžete rozstřílet stůl, sklopnout mapu ze zdi apod. Poctě je tedy opět o něco reálnější.

Technika kamufláže při nahrávání jednotlivých částí prostoru - sekven- ce, kdy se otevírají dveře - zůstává podobná, ale i tady došlo ke změně. Regina při těchto sekvencích zůstává na obrazovce, a když je například zraněná, je stále patrná, že kulka z nástroje se nám zdá nejvíce zajímavě vystřelovací lano, na kterém se jako Batman můžete přehoupnout z místa na místo.

K vylepšením hry chtěl co říct i samotný Mikami. „Na první pohled poznáte, že se grafika rapidně výšešla. Je to kompletní 3D prostředí a pohyblivější kamery. Navíc se na hru můžete dívat dinosaurovými očima - takže v některých scénách se díváte z pohledu netvora. Hodně efektní to je, když vás zrovna honí úzkými koridory.“ Jedním z vašich úkolů ve hře je to, že máte přilít na kloub domnělé čisté energie prof. Kirka. Zjistíte, že dinosauri jsou vlastně výsledkem jeho experimentů.

V cestě vám samozřejmě bude stát celá škála už zmínovaných hroživých (dino) ještěřů (sauros). PSM měl tu čest seznámit se s velociraptorem, tyrannosaurem a letající odrůdou zvanou pterodaktyl. Ovšem dozvěděli jsme se, že se tu v zákoutích ostrova ještě skrývají dva další druhy ještěřů. Na toto téma a o tajemství skrývajícím

Dějiny paníky

Zlo má nové jméno - a to zní Shinji Mikami. Zde je v kostce jeho zlověstné dílo.

Resident Evil

První útlář, kde oběti byly probuzené mrtvolky. Když se mrtví dají na pochod, je čas pro příchod jednotky S.T.A.R.S. Můžete zastavit zahřívání, nebo prohrát tuto bitvu.



Resident Evil: Director's Cut

Totéž co předchozí hra, jen bližší představám svého tvůrce. Asi.

Resident Evil 2

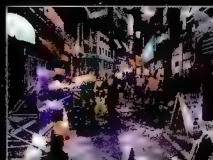
Příběh pokračuje. Úkolem je pobít více zombí než kdykoliv předtím a zachránit si kůži před rozladivými netvory, jen mají více končetin, než je zábrava.

Dino Crisis

Mrtvolky se na chvíli vrátily na odpáčené do hrobu. Je tito okamžikem zrodu nového hrůzného seriálu?

Resident Evil 3

Obyvatelstvo Raccoon City se k životu opět probudí lotos v provincii. Zahřát si tentokrát budete uveči v roli Claire.



„Neříkám, že playstationové hry dokáží nahánět větší strach než třeba filmy nebo romány, ale určité jsou hodně přesvědčivé díky principu interaktivit.“

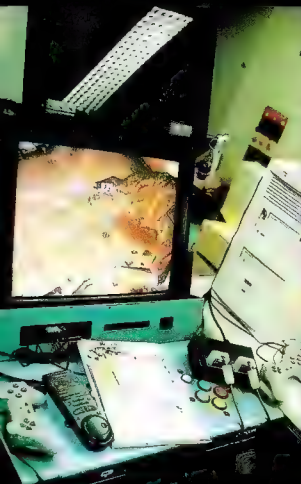
Shinji Mikami

nebo romány, ale určité jsou hodně přesvědčivé

nebo romány, ale určité jsou hodně přesvědčivé

Další plaz, který si umyslel, že bude lačkovat s naší hrdinkou. Netuší však, že je to smrtelná past v podobě laserových paprsků.

SEZNAMTE SE DINO CRISIS



leji než zombie. Měli jsme pocit, že 3D prostředí to bude ilustrovat nejlépe." Kousky, které zelani obli na obrazovce předvádějí, skutečně značně přesahují obvyklou videoherní normu. V jednom klíčovém momentu se Regi na rozhlíží po zdánlivě pusté místnosti. Nic se nehýbe. Vypadá to skoro nudně. Pak se náhle skrz stěnu s hrozivým rykem probolí tyrannosaurus a začne na vás hrozivě útočit. Zdá se, že zásahy kulek z vaší pistole mu nijak zvlášť nevadí.

Když už mluvíme o zbraních, zkurčené hrůze série *Evil* asi nepřekvapí, že se tu poroží válejí různé zbraně. Mezi ně samozřejmě patří i valedůležitá brokovnice. Medikit zamezí neblahým následkům, jež plynou z příliš podrobného studia tesáků. Klíče a jiné vymoženosti se válejí kolem a čekají jen na to, až je zdvihnete a správně aplikujete na jinou část hry. Tak pokračujete kousek po kousku a přibližujete se cíli. Není třeba říkat, že stejně jako ostatní produkty Mikamiho i *Dino Crisis* disponuje obšírným inventářem. Abyste si svoje vymoženosti uchovali: v bezpečí, máte slot s názvem Item, dále volbu Equip, s jejíž pomocí předměty používáte, dále Mapu a také volbu Mix, která vám umožní předměty kombinovat, aby byly efektivnější (a la TR 4). Oproti minule byl v této hře použit trochu jiný vizuální přístup, ale funkce inventáře zůstává v podstatě stejná. *Dino Crisis* byl vydán 1. července 1999 v Japonsku. Byl u toho i zástupce PSM při procházce po Akihabare, "elektronickém městěčku" v Tokiu, kde ty nejmenší mobily seženete za pár babek a nejnovější DVD přehrávače za poloviční cenu, než je obvyklé na našem kontinentu. Ohlas, který hra *Dino Crisis* vzbudila, je obrovský. Obchody lemovaly plakáty, demo běžela na obrazovkách, které stojí po obvodu obchodu, a lidé spěšně vystavali dlouhé fronty, aby si mohli zahrát. Zeptali jsme se,

Akihabara



V východním Tokiu se nachází čtvrť zvaná Akihabara. Označuje se také jako "místníko elektroniky" a je to domov světa hazardu a nejpopulárnějšího kage-ech megastoru, jaké můžete ve skutečnosti spatřit. PSM tu spustil malinké, nádherné síťové zařízení telefonů (navrhované přesně pro ruce školou povinných dívků, které se tu prodávají za stejnou cenu jako kšiltovka. Lustraci přinesení DVD přehrávače, která hry u nás vyšly na dvou kolech sedmiletosti šine horu, tu jsou k mási socha za polovinu. A ovesnice *Dino Crisis*. Respektive *Dino Crisis* se honosí, před obchody v kóších, čínských na chodáku. Většina výlet byla vypravena dle plánů a lidí, přestože do té doby míst provozní v podobnou scénu z Blade Runneru, stáli ve frontách, aby si domo hry mohli vyzkoušet na jedné ze stovek konzol stojících v dlouhých řadách za sebou. Více nám - místo jako Akihabara nikdy jinde nenajdete.



Vše směrova rukoucí z levá hře *Dino Crisis* se dostává postechních úprav, zatímco Pierce píše o nějakým lešákem a bláznivě ohroženém dítěti vládnou ulicím.

se za Kirkovou prapodivnou destilaci. se Mikami nechtl příliš rozhlíží - "to vám nemůžu prozradit, protože to ve hře hraje důležitou roli." Co se tedy dozvědí můžeme? Jsou tu tři druhy závěru, "vyrazuje tvůrce. "Dosáhnout jednoho z nich bude velice obtížné. Abyste se k němu prokousali, budete hru muset hrát několikrát. Ten bude určen jen těm nejtrpělivějším. Ostatní dva jsou středně obtížné. Po prvním zahrání si také hráč bude moci vybírat ze tří kostýmů. Jedním z nich bude například kožený oblek jeskynního člověka." A mnohem osobnějším tónem dodává: "Je to dobrý pocit, když můžete být namalováni, ale zároveň je těžké jejich očekávání naplnit. Ujišťuji vás, že to není nic jednoduchého." Na tom musí něco být, protože po pouhých několika pohledech na *Dino Crisis* si řeknete - prostě *Resident Evil* s dinosaury. Právě tyto dinosaurové ale mají hru povznést na vyšší úroveň.

Hra samozřejmě hodně připomíná Jurský park. To, jak se netvoří pohybuji, je prostě úžasné. Přeslupují, poskakují, chvíli se zastaví, než se sehnou, atd. A přitom všem mlátí ocasy a ohýbají páteř tak, že jsou to pravděpodobně neautentičtější vpadající stvoření, která kdy PlayStation generovala na obrazovkách hráčů. "Ano, Základní myšlenku jsme si vypůjčili z Jurského parku," říká Mikami, "ale to není zdaleka vše. Když jsme chtěli, aby dinosaurové vypadali přirozeně a aby se správně polybovali, museli jsme nastudovat hodně informací ze světa živočichů, jako jsou krokodýli, hadi a medvědi - prostě ti, kteří se jim v určitých ohledech podobají. Osobně jsem hodně času strávil pozorováním divokých zvířat a došel jsem k závěru, že když spojíme dohromady tři zmíněné druhy, dostaneme věrohodný dinosaurů pohyb. Mělo použít dinosaurů nějaký vliv na volbu 3D prostředí? Ano, mělo. Je to něco úplně jiného než *Resident Evil*, jelikož dinosaur se polybovali mnohem rychleji.



V *Dino Crisis* se mísí složité hovelamy a filmový děj.

Je to dobrý pocit, když vybičujete očekávání fanoušků hororových her na maximum, ale je velice těžké tato očekávání následně naplnit."

Shinji Mikami



SEZNAMTE SE DINO CRISIS



Množství barev, vzorů a orientálních detailů, okázalost a přepřácanost, která pokrývá ulice Tokia, snadno skryje kulturu, která se žene za oceněními a úspěchy, ale za neúspěch platí cenou nejvyšší.

zda se - odmyslíme-li si japonské texty - opravdu jedná o stejnou verzi, která se před Vánocemi dostane i na pulty obchodů v Evropě. „Japonská verze disponuje automatickým zaměřováním,“ říká Mikami, „ale v evropské



verzi jsme jej vypustili, aby byla hra obtížnější. Důležité bylo, aby to působilo co nejpřirozeněji, a myslím, že se nám to v obu verzích povedlo.“ Zastávka na kávu nám dává příležitost prohlédnout si kybernetické tokijské pro-

středí. Díky naprosto šílenému tempu, spěchu a spletnosti můžete snadno přehlédnout jednotlivosti místního života. Díky výstřední módě vypadají místní děti jako karikatury západu. Haly Patchinko jsou nacpané různými typky hrajícími jakousi odnoží pinballu, kteří horečně sbírají jakési ocelové nábojníčky, aby je pak vyměnili za peníze. Kalhoty do půl lýtek. Pokorné ženy. Uklízečky stojící v četách na zastávkách vlaků, odhodlané pustit se lopatkami do odpadků na nástupištích. Mikami si očividně není vědom toho, jak tuto podívanou vnímají naše západní oči, ale zdá se, že je v tuto pokročilou denní dobu ochoten bavit se o *Dino Crisis* trochu otevřeněji. „Doufám, že *Dino Crisis*, stejně jako dříve *Resident Evil*, bude natolik dobrý, aby zplodil další pokračování. Chtěl bych do něj dostat více dinosaurů. A také bych chtěl, aby se to celé odehrávalo v džungli. Prozatím na pokračování stále říkám ne, ale každý mě tady v Capcomu přesvědčuje, že bych se do něj měl pustit.“ A s tím se Stephen King světa her loučí a mizí v pulzujícím městě. Stane se jedním z deseti milionů lidí, kteří jsou právě teď na cestě domů. A zanechává nás, abychom rozjímali o dalším sendviči a velice, velice dlouhém zpátečním letu.



Hroziví netvoři, skvělá hra. hra *Dino Crisis* hned první den vyprodala všechny zásoby.

GSA(OSAURUS

3D studio, či latex? Dinosauri v dějinách filmu nebyli vždy tak krásné plynní jako dnes. PSM prozrazuje své hodnocení několika nejslavnějších děl s touto tematikou.

ROARER!

RASHHHH!

Grrrr!

Kwick!



1925

ZTRACENÝ SVĚT

Dnes už patří minulosti, ale tyto neskuteční ještěři s připravenými rohy z tvrdého papíru donutili fanoušky k výkřikům hrůzy.

1954

CESTA DO DRAVÉKU

Výborný československý příspěvek do galerie prehistorických příběhů. Film klade větší důraz na didaktickou stránku, ale občas vás postraší. TV evergreen.

1966

ONE MILLION YEARS BC

Raquel Welch v šortkách z látky byla asi větším magnetem než dinosaurové, ale film zůstal do dnes populární. Ovšem v recesistických touzích.

1975

THE LAND THAT TIME FORGOT

Tesáky v polotvrené tmavé se v tomto filmu cení často, ale jinak tyhle ožvité fosilie patří mezi nejméně zábavné v dějinách filmu.

1991

DINOSAURS

Průhledná satira na americkou kulturu - v podstatě to mělo být něco jako Simpsonové odsouzení k zániku. Není to ani zábavné, ani moudré a ani populární.

1993

JURSKÝ PARK

Spielberg si získává ještě věčnější slávu a tleskali mu miliony dinofilů i obyčejných lidí. Příběh má sice své nedostatky, ale to filmu na působivost neubere.

1997

ZTRACENÝ SVĚT

Jenže novostouplí dvakrát do téže řeky. Takle starorecká moudrost sice neplatí vždycky, ale v tomto případě se hodí. Film si vydělal a to je tak všechno.

1999

DINO CRISIS

Po pětadesáti miliónech let strávených ve vrstvách krávy, začíná nová epocha virtuálního života dinosaurů. Je to epocha interaktivní války s námi.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Ve světě velkých skejťáků není čas na prkotiny. Letíte jako orel, kroužíte líp než baletka a ohýbáte páteř jako koktejlové brčko.



[1-3] „Skatebarding není žádný zločin,“ odmítl své matce Tony. **[4-5]** Časový limit omezuje počet prvků, které předvedete. **[6]** Zaboja si nemůžeme zapamatovat, jak se tenhle trik jmenuje.

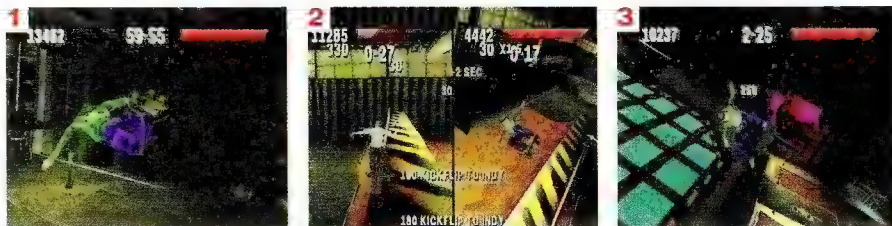
přes kaňon trochu nešikovně nebo se pustíte ze svahu prudšího, než jsou vaše dovednosti, není vyloučeno, že skončíte předčasně. *Tony Hawk's Pro Skater* je k hráči mnohem méně tolerantní než kamarádký *Street Skater* (PSM 13, 8/10), zároveň vám nabídne větší arény, více rozmanitých figlů, značně interaktivní prostředí a několik velmi atraktivních úkolů.

I pouhý grinding (ježdění po hraně nebo po zábradlí) je mnohem

těžší, než se zdá, bez správné nájezdové rychlosti a seskoku skončíte na svém zadečku schovaném v širokých kalhotách. Zvládnutí působivějších parádek vám bude trvat ještě mnohem déle, jelikož vás od kotrmelců může zachránit jedině přesná rychlost, správně dlouhé podržení tlačítka pro skok a perfektní poloha prkna při odskoku i doskoku.

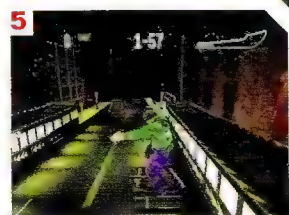
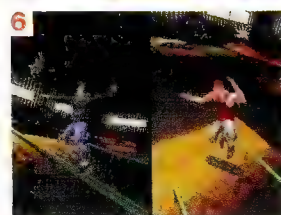
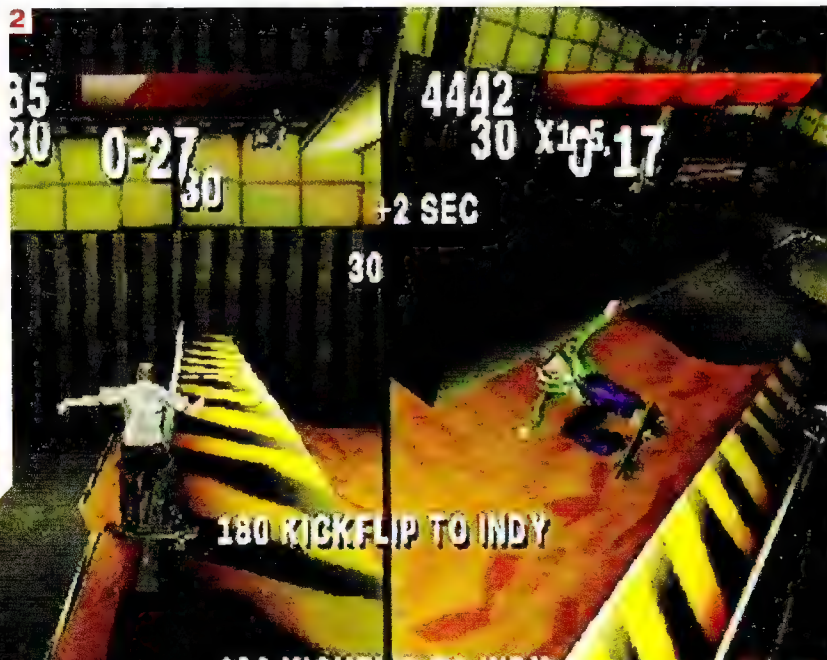
Tato raná verze hry není bez problémů. Je místy až sadistická,

Kdyby hra *Tony Hawk's Pro Skater* zobrazovala zranění stejně realisticky jako *Bushido Blade*, na konci každého kola by z vašeho skatera zbyla jen třesoucí se hmota posetá krvavými šrámy. To je snad důvod, proč bylo do názvu zařazeno slovíčko 'Pro', není to totiž nic pro amatéry, měkká srdce a kolínka s fajnovou kůžíčkou. Je to skateboardová hra, kde se vám snadno může přihodit, že zemřete. Jistěže tu nenajdete žádnou přšer-nost napíchnutou na železných kopích, ale pokud se vydáte na skok



[1] Fialová a zelená zrovna letí. **[2]** Režim pro dva hráče. **[3]** Bacha na televizi.

■ VÝROBCE:	Neversoft	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ VYDAVATEL:	Activision	■ STYL:	sportovní (skateboarding)
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



[1-6] Od chvíle, kdy roku 1979 skončila skateboardéřská kariéra členů redakce PSM s 12 palcovými plastikovými prkny, šel vývoj této sportovní kultury daleko kolem nás. Přesto jsme si tuhle hru zahráli strašně rádi.

trestá vás za sebemenší chyby, ale do očí bijící ignorování gravitace nechává bez povšimnutí. Další věcí, která vás určitě rozčílí, bude kamera. Ta totiž přeskakuje a otáčí se, takže na chvíli nevíte, kde je nahoře a kde dole, což se vám často stane osudným. Zpočátku strávíte tak hrozně dlouhou dobu pokusy odlepit se od země, že začnete pochybovat, jestli všechny ty sarapatičky a parádičky, o které se pokoušíte, vůbec hra zná. Houževnatá trpělivost pak ale bude bohatě odměněna!

Navzdory tradici je hra zajímavá hned od první, relativně nejjednodušší úrovně, která se odehrává v jedné škole v Miami. Na začátku

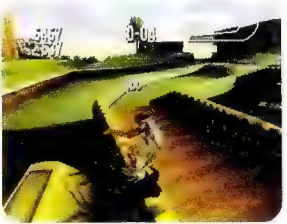
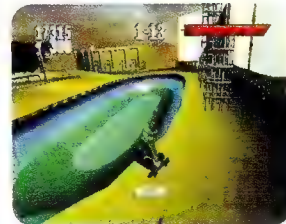
každého sektoru si můžete vybrat, do jak obtížného úkolu se chcete pustit. Přejete si 20 000 nebo 40 000 trik-bodů? Budete sbírat všechny svítící checkpointy? Nebo se snad chcete pokusit přejet všechny piknickové stoly v okolí? Teď to možná nezní tak zajímavě, jako kdybyste měli projet ďábelskou zatáčku nebo předvést parádičku v deseti metrech nad zemí, ale neotřesitelnou kvalitou všeho v *Tony Hawk's Pro Skater* je právě atraktivnost. Až si uvědomíte, že proti vám stojí i samotné koleje, že i bazény a mosty jsou nemálo riskantní a musí se k nim přistupovat s respektem, bude každé



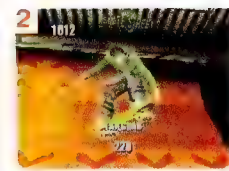
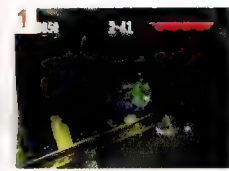
STARÁ ŠKOLA

Hned v první úrovni *Tonyho Hawka* si užijete spoustu most a dlouhé jídelní stoly. Tady budete poprvé pilovat jídelních stolech, ale největší lahůdkou by měly být

zábavy. Odehrává se ve škole, kde naleznete tělocvičnu, spoustu triků. Některé vaše choutky uspokojí ježdění po dlouhé slduzy po hraně a akrobatické kousky na krivolakých zdech.



Ve hře je šest samostatných arén, kde si můžete hrát, a k tomu tréninkový plac, kde se mohou hráči naučit základem dovednostem.



[1] Krvavě rudý bar. [2] Téhle konkrétní parádička se říká 'Ollie'. [3] Velikánský raketový výskok!



(1) Žádný poklidný život v bačkorách a s fajfkou. (2) Tomu se říká stylový trik. (3) A ještě jeden návrh jako prémie pro čumily. (4-6) Body dostanete hlavně za kousky, které odporují zákonům gravitace.

► úspěšné odlepení se od země mimořádným zážitkem.

Skutečné učení začne ve chvíli, kdy najdete dráhu nebo U-rampu, která vám dodá rychlost, a vy si budete moci rozšířit repertoár parádek. Na rozdíl od *Street Skateru*,

kde byly funkce jednotlivých pohybů předem určeny, vás *Tony Hawk's Pro Skater* kdykoliv nechá zkoušet rozmanité kombinace a veese s vámi praští o zem vždy, když se přeceníte.

Pokud se opravdu chcete předvést (nebo prostě nakupit značné množství bodů) musíte naplnit sloupec triků tak, že předvedete sled parádek, aniž byste upadli. Vypracujte se až na žlutou barvu a pak váš boarder zazáří a budete se s ním moci pustit do neskutečných kousků, které si může, bez neodvratné jistoty pádu, dovolit jediné Tony a několik dalších boarderských hvězd na světě. Věřte, že může člověk létat? Až zvládnete Christ Air, určitě uvěříte.

Na *Tony Hawk's Pro Skater* najdete jednu neocenitelnou odlišnost, a tou je možnost rozsáhlé interakce s prostředím. Můžete projet sklem výlohy, užit si obří skoky z balkonů, vyjít po sochách, otvírat dveře nebo proskakovat světlíky. Na rozdíl od všech jejích skateboardových předchůdkyň, budete při téhle hře mít pocit, že svět je vašim hřištěm a jediným omezením vašeho počínání jsou vaše dovednosti na prkně. Můžete se pustit na jakýkoliv povrch, používat zděné rampy, které vás vynesou do zapomnění, nebo sjíždět dolů střemhlav po betono-

VĚŘILI BYSTE, ŽE ČLOVĚK DOKÁŽE DOKONCE LÉTAT? AŽ UVIDÍTE „CHRIST AIR“, BUDETE VĚŘIT!

vých schodech. Dál se hra může pochlibit (pokud to má ještě zapotřebí) polygonovým zpracováním Tonyho a dalších osmi boarderů. Nechybí hvězdy typu Runa Giffberga, Geoffa Rowleye, Andrewa Reynoldse a Kareema Campbella a každý z nich si zachovává svůj individuální styl.

Soundtrack vašich jízd tvoří zejména autentické melodie od kapely Primus. Podpurný hluk dodali Unsane a Rocket From The Crypt. Zkrátka a dobře, i když to vždycky nejde jako po másle, určitě tu není nic, co by boarderům lezlo krkem.

Tony Hawk's Pro Skater je tak úzce zaměřená hra, že je skoro netaktní připomínat, že pokud si chce získat širší publikum, bude se muset snížit úroveň obtížnosti, a že přehrávání bude chtít trochu vypilovat. Jedná se o vážnou komplexní skateboardovou hru, která zvýší poptávku po skatování na pevném povrchu stejně, jako kdysi *Cool Boarders* zvýšila popularitu sjezdovek.

Pete Wilton



OPAKOVAČKY

I když funkce Replay vyžaduje od programátorů ještě hodně úsilí, už teď přináší několik momentů vrcholného vzrušení. Například fantastické momenty deset metrů nad zemským povrchem, častěji však kotrmelce, po kterých končíte na zemi, s pusou plnou písku. Je to věru nádherný mix geniálních triků a bolestných proher.



PLUSY

- Velice rozmanitá a krkolomná parádky.
- Autentický pouliční feeling.
- Excelentní grafika.
- Naprosto dokonalé interaktivní prostředí.

MINUSY

- V této verzi je přehnaně obtížná.
- Replay potřebuje vypilovat.

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Některé hráče může odradit přílišná obtížnost, ale PSM se domnívá, že *Tony Hawk's Pro Skater* představuje pro virtuální boardery na celém světě velký krok kupředu. Už byl nejvyšší čas, aby se tímto záurem začal někdo vážně zabývat. Neversoft vytvořil skvělou hru, která dokonale stimuluje vzrušení skatování. Nemůžeme se dočkat finální verze.

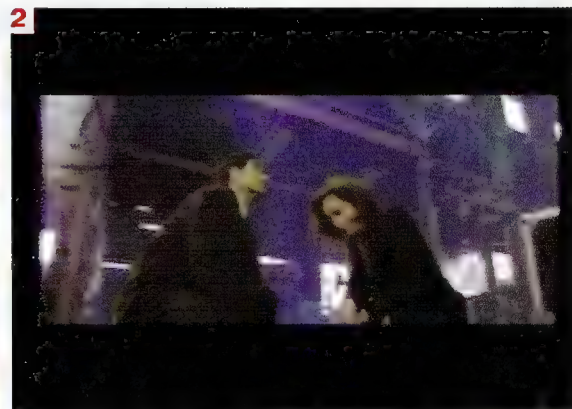
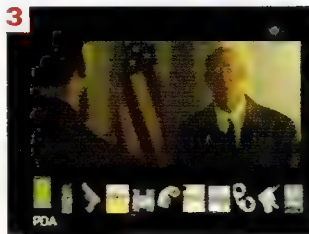
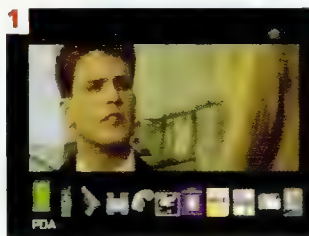


Pravda se neskryvá někde venku. Je uvnitř vašeho PlayStationu. Jak se tam dostala? Můžete poděkovat firmám Fox a Sony.

Je smutným pravidlem, že hry založené na filmové licenci bývají ještě méně zábavné, než kdyby vám nohy ukousala masožravá prasata. Bývají to takové narychlo uplácané, nedopečené projekty, jímž často chybí ona zvláštní vlastnost, které si dovolu- jeme říkat hratelnost. Ovšem je třeba rovnou přiznat, že existují čestné výjimky, jako například nedávný *Phantom Menace*, kterého doufejme budou následovat slibované *Tomorrow Never Dies* a *Mission: Impossible*.

Když se nám do ruky dostaly čtyři blyskající se černé disky se hrou založenou na fantasmagoriích agenta FBI s velkým nosem a posedlého teoriemi spiknutí, hned jsme si položili jednoduchou otázku: jaká že jsou playstationová *X-Files*?

Jejich předobrazem není film, který jsme shlédli loni v kinech, nýbrž spíše samostatný příběh z televizního seriálu. Vám připadla role dříve neznámého agenta FBI jménem Wilmore. Mulder i Scullyová jsou ve hře pochopitelně také, ale jejich roli nikdy nehrajete. Navíc se přihodilo to, že náš milovaný pár někde zmizel. Vy je máte najít, pochopitelně s pomocí svých, rutinou zocelených instinktů a několika dobře známých tváří ze seriálu. Hned předešle, že si při tom



(1) Agent FBI Wilmore, to jste vy. Strašně divnej patron. **(2)** Mulder a Scullyová teoretizují o spiknutích až do úplného zblbnutí. **(3)** A toto je Skinner, populární plešoun.

hledání váš joypad moc neužije - čeká ho jenom samé klikání na to či ono. Médium, skrze které svůj úkol plníte, totiž zcela vylučuje jakýkoli prudší pohyb, jako je třeba běhání a skákání. Celá hra je složená z videosekvencí filmové kvality. To může vyvolávat samozřejmě obavy, jelikož jak všichni víme, FMV byla v minulosti hojně zneužívanou náhražkou za skutečnou hratelnost, a tak složit celou hru jen z FMV sekvencí se může jevit jako holé šílenství. Přesto je po technické stránce od samého začátku zřejmé, že *X-Files* jsou kvalitní. Obraz videa je překvapivě ostrý a jasný. I skutečnost, že se firmě Fox podařilo přesvědčit hvězdy seriálu, aby se projektu propůjčily, nelze nazvat jinak než úspěchem. Pro hru byla zvolena nejrůznější místa nacházející se ve stejném van-

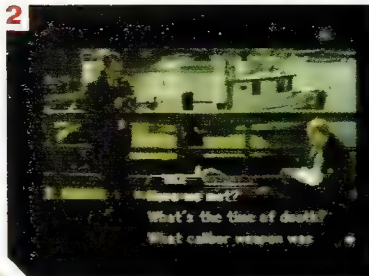
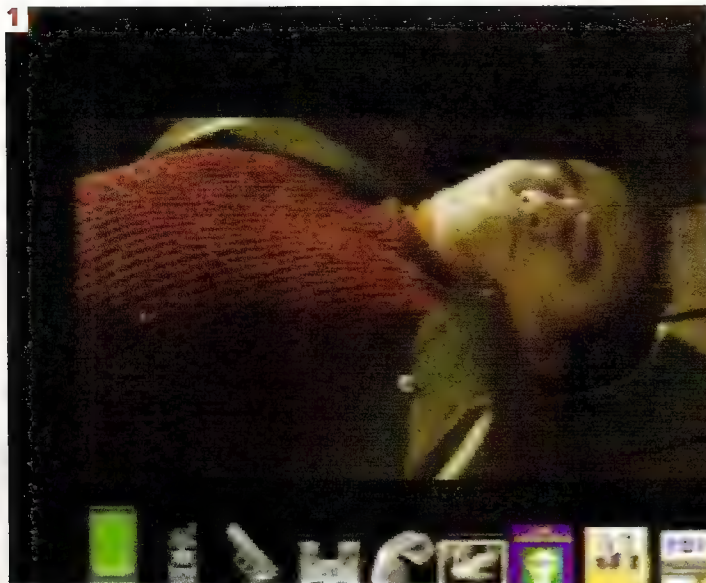
couverském okrsku jako první díly seriálu, herecký projev většiny zúčastněných je prost amatérismu, který se s podobným typem her tak často spojuje. Agent Wilmore má sklony k hysterii: často má vyšinutý pohled, naklo-

SKUTEČNOST, ŽE SE FIRMĚ FOX PODAŘILO PŘESVĚDČIT HVĚZDY SERIÁLU, ABY SE PROJEKTU PROPŮJČILY, JE ÚSPĚCHEM.

něnou hlavu, se kterou neustále pokyvu- je. A také najdete některé úžasné scény s kolegou Cookem, kterého jak zjistíte, ani chudáka nelze brát příliš vážně.

Hra má ovšem celou řadu problémů, které lze identifikovat jak z rané verze, kterou jsme měli k dispozici,





(1) Muž. Mrtvý muž. **(2)** Se soudním lékařem není žádná legrace. **(3)** Teď vám položíme několik zákeřných otázek, madam. **(4)** Ústřední duo ve vedlejší roli. **(5)** Vy. Za stolem.

jící nápad. Nemáte na vybranou než příběh detailně následovat. Na druhou stranu třeba u *Final Fantasy VII* lineární zápletky vůbec nevadila. Skutečně skvělá je každopádně atmosféra, která opravdu dokáže člověka přesvědčit, že je uprostřed děje. A přestože Mulder

**SKUTEČNĚ SKVĚLÁ JE
ATMOSFÉRA, KTERÁ DOKÁŽE
ČLOVĚKA PŘESVĚDČIT, ŽE JE
UPROSTŘED DĚJE.**

a Scullyová se objeví pouze na posledním disku, už sám fakt, že se podařilo zařídit, aby se Duchovný a Andersonová spolu s dalšími herci ve hře vůbec objevili, je, jak bylo řečeno výše, velký úspěch a přispívá k celkovému dojmu ze hry.

Fanatičtí příznivci seriálu budou téměř určitě ze hry nadšení, aniž by jim vadilo, že hra působí vzhledem k nejnovějším trendům našeho oboru dosti zastarale. A jako vždy i zde se zdříme definitivního soudu až do doby, kdy budeme mít k dispozici konečnou verzi - což bude už v příštím čísle.

Jes Bickham



PLUSY

- Jsou to Akta X!
- Hrají zde samy hvězdy seriálu.
- Obraz je velmi kvalitní.

MINUSY

- Složené výhradně z FMV sekvencí.
- Repetitivní děj.
- Nesmyslné hádanky.

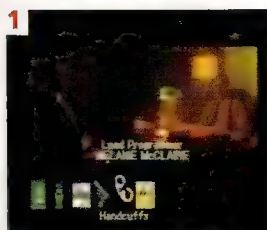
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Byl skutečně nabýváte dojem, že jste v samém středu dění, je hra až trestuhodně pomalá, značně omezující a v dialogích skýtá málo možností. Příběh je příliš lineární. Mohlo by to skončit tak, že to bude nakonec hra pouze a jenom pro horlivé fanoušky seriálu.

Například - chcete-li získat přístup ke svému vlastním počítači, musíte znát heslo. To se ovšem jen tak lehce nedozvíte - musíte se pro něj vrátit do svého bytu! A tak důležité vybavení každého agenta, jakým bezesporu jsou zbraň a průkaz FBI, se jen tak povalují v otevřeném šupletí vašeho stolu.

Ovšem je třeba zdůraznit, že tato hra si na nic nehraje (no nezní to roztomile?): byla od samého začátku pojímána jako interaktivní epizoda seriálu, v němž stojíte v centru dění a máte se ponořit do role hlavního hrdiny. Každopádně si myslíme, že máme právo říci - to nebyl úplně vyniká-

tak na péčkové ostré verzi, jež byla k dispozici už dávno. Hratelnost tu je až neuvěřitelně omezená. To je dáno hlavně skutečností, že sestává výhradně z FMV sekvencí, má velmi omezené dialogové možnosti i vizuální efekty. Můžete dělat pouze to a to, což vám časem začne zákonitě lézt na nervy. Zastaralým se jeví i rozhraní typu point-and-click. Postup hry je v důsledku nudný: důkladně prohledáte každý prostor, do něhož se dostanete, vyčerpáte všechny možnosti, jež vám nabízí dialogové okno, posbíráte, co se posbírát má, prohovoříte s každou osobou všechna nabízená témata a jdete do další místnosti. Následkem takového způsobu hry je kromě nudy i vznik bizarních hádanek.



(1) Váš šéf. Nikdy se neusmál. **(2)** Musíte si sehnat slabší žárovku.

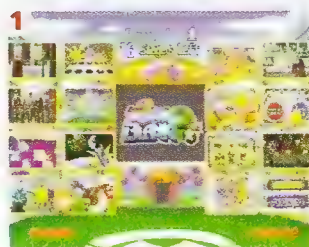




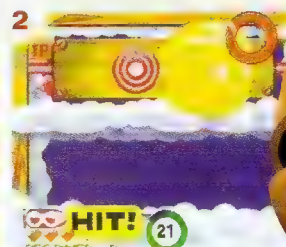
Surreální pouťová střelnice jménem Point Blank má druhé pokračování.

Uskalí většiny střelčů navržených pro světelnou pistoli spočívá v tom, že když opadne počáteční vzrušené brnění žaludku z toho, že můžete rozstřílet všechno, co vám přijde do cesty, uvědomíte si, že co do hloubky se mohou měřit maximálně tak s louží, která zůstane po letní přehánce. *Point Blank 2* je hra, která se tento nedostatek upřímně pokouší překonat, a to pomocí široké škály metod a taktik střelby.

Co se celkového pojetí týče, je identická s původní hrou. Hlavní hráčovou činností je neustálé střelení na jednotlivých atrakcích



1-21 Více miniher, než si můžete přát.



v jakémisi lunaparku, kde nenajdete ani jediného drogového barona či teroristu (s výjimkou těch na pohyblivých terčích). Najdete tu tutéž nenapodobitelnou grafiku, stejný styl hudby i rovnocennou hratelnost. Stejně jako první hra

se skládá z mnoha střeleckých úkolů různé obtížnosti, z nichž každý trvá plus minus 20 sekund. Netestuje se pouze přesnost, ale také rychlost a rozhodnost, a dokonce v jednom místě i schopnost rychle počítat a odečítat. Jednou tu budete rozbíjet spoustu neonových nápisů a bezprostředně poté se před vámi objeví podivný příkaz „Oholte alespoň sedm ovcí!“. Takhle to tu prostě odjakživa chodí.

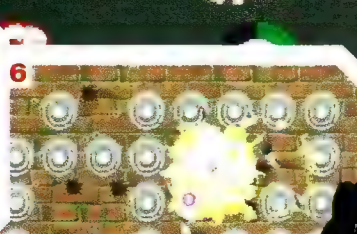
Většina miniher jsou zbrusu nové a jejich škála je opravdu rozmanitá. Přesto vám spousta z nich bude připadat jaksi povědomá, a to proto, že to jsou jen updatované verze sektorů z první hry. Hlavní zdokonalení oproti původní hře představuje ovšem velké množství volitelných režimů - a obzvláště pro více hráčů. I když hru může hrát najednou pouze dvojice hráčů, pokud vám nevadí hrát ji na kola, může v ní soupeřit najednou až



1) Střelte-li se do nesprávné barvy, přijdete o jeden život. 2) Střílet na ovečky. Copak se to dělá? 3) Proměňte rodinný domek v kůlničku na dříví. 4) Vedle jak ta jedle!



■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8



[1-5] PB 2 se snaží překonat únavnou jednotvárnost stříleček množstvím nejnemožnějších miniher. PSM našel obzvláštní zálibu v likvidování neonových nápisů.

osm Point Blank-erů. Režim Party nabízí spoustu her pro dva až osm hráčů, k nimž patří třeba Turf War (zní to jako něco, co provozují pouliční gangy v LA, ale je to mnohem zábavnější) a Team Battle. Druhý zmíněný režim dokonce ukládá prohrávajícímu týmu pokuty, jako třeba: „Chtěl bych zo terčů, pronto!“ Ano, pane! Stejně jako v původní hře si nejvíce zábavy užijete v současných soubojích dvou hráčů (člověk proti člověku). Nejlepší je v tomto případě zvolit Point Blank Castle, který nabízí tradiční režimy Ver-

HLAVNÍ HRÁČOVOU ČINNOSTÍ JE NEUSTÁLÉ STŘÍLENÍ NA JEDNOTLIVÝCH ATRAKCÍCH.

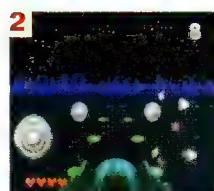
sus, Endurance a Arcade. Tréninkový režim vám nabízí 11 různých střeleckých úkolů, každý ve čtyřech úrovních obtížnosti, od prověřovací po nemožnou – což samozřejmě není třeba brát doslova, jen musíte být hodně dobří, rychlí, přesní atd. Ale přestože hraní jednotlivých her přináší výbornou zábavu, po chvíli neustálého střelení na různé cíle začne hra ztrácet na působivosti. I přes všechny možné režimy, jak

pro jednoho, tak pro více hráčů, se ve hře neděje nic jiného, než že se střelí. Dokonce ani hra Theme Park, která se snaží spojit jednotlivé úrovně jakýms takýms příběhem, ve kterém nechybějí ztracené princezny a které vyžadují, abyste se proplekli bludištěm nebo řídili ponorku, nemůžou prohloubit mělkost principů žánru.

Verze, kterou měl PSM možnost okusit, byla téměř ostrá.

V Namcu se očividně rozhodli, že s Point Blank 2 nebudou riskovat, a tak nás asi žádná převratná, či dokonce revoluční hra nečeká. Fanouškové původní hry si určitě přijdou na své, ale pokud jste očekávali originální vylepšení hrátelnosti, budete možná trochu zklamáni. Houf nových sektorů, co se stylu týká, se od těch původních moc neliší, a tak asi můžeme říci, že Point Blank 2 je jen doladěním originálu. Zůstává skutečnou perlou mezi střílečkami pro světelnou pistolí. Je však tak trochu v roli jednookého mezi slepými.

Oliver Hurley



[1] Zabilte stvůry, a dostanete za odměnu dívku. Vlastně ne. [2] Režim Theme Park. [3] Další cíle.



PLUSY

- Užasně hrátelná.
- Spousta různých sektorů.
- Výborné režimy pro více hráčů.

MINUSY

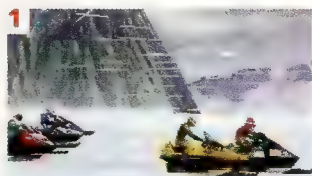
- Jednotvárnost.
- Žádná převratná novinka.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Vypadá jako ohromně hrátelná střílečka s širokou škálou režimů a geniálními sektory. To by mělo znamenat okrasné zlepšení oproti originálu. Ale nic takového se možná nekoná. Hra je rozhodně chladná na překvapení. První natíšení po chvíli pravděpodobně opadne.

SLED STORM

Abyste si zajezdili na skútru, nemusíte mít ani kola, ani silnici. Dokonce nemusíte být ani Ital!



1 Motorkářský gang se přesunul na led! **2** „Pánové, nebudete mít nic proti, když si to střihneme mezi vás?“ **3** Grafika je taková do běla. **4** Když nastane soumrak, rozsvíte si!

Sérii Cool Boarders a spoustě příbuzných titulů, které inspirovala, chyběla jedna věc (kromě bodového ocenění za šaškárny) - možnost jezdit na okruzích. Přitažlivě náročné snowboardy nejsou samozřejmě vůbec k zahození, ale když dojde na vyjždění do kopce, jaksi se jim nechce. Sněžné skútry na druhou stranu postrádají důležitou důvěryhodnost ve formě nálepky Pepsi Max, nemají ani motor s 800 kubíky, ani frajersky vystouplá řídítka a ani další dostatek ujetých výhod, takže dokonce i chlap s Vespou se vedle nich cítí jako borec.

Na začátku si můžete vybírat ze šesti mladých závodníků, a i když se jejich schopnosti trochu liší, můžete si klidně vybírat podle vzhledu. Jakmile se vypořádáte s dosti jemným ovládáním a vyhrájete několik závodů, zvláště když předvádíte triky za vyšší počet kreditů, měli byste si

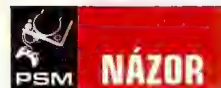
pořídít lepší káru (respektive vylepšit tu starou). K dispozici je 14 typů upgradů, a když po každých třech úrovních něco doplníte, nebude trvat dlouho a váš skvělý stroj hravě zahladí všechny nedostatky vybraného závodníka.

V *Sled Stormu* nenajdete ani U-rampy, ani režim Trick, ale obsahuje dva různé druhy tratí, na kterých budete závodit proti třem soupeřům. Trati Snocross jsou uměle vytvořené, je to volná disciplína, kde jedete podle mapy nebo instrukcí. Na tratích v otevřené přírodě v horách budete mít pocit mnohem větší svobody, jako kdyby jste se skutečně proháněli zasněženou krajinou. Doporučená trať je vyznačená jen

stopami po předchozích skútrech, ale najdete tu tolik alternativních cest a zkratek, že některé trati můžete zdolat, aniž byste na ně vůbec vjeli. Nebo si na každé trati můžete vybrat nejlepší stopu a přilepit se na ni, takže zbytek prostoru nebudete vůbec potřebovat.

Graficky už teď *Sled Storm* vypadá dost specificky - zvláště v nabídkě společně se stále oblíbenějším režimem pro jednoho až čtyři hráče by se v tuto chvíli zdála být dosti motivující.

Dan Mayers



PLUSY

- Design tratí je na velmi dobrý úrovni.
- Multiplayer až pro čtyři hráče.

MINUSY

- Vypadá to, jako by triky byly do hry doplněny dodatečně.
- Další trasy by stoprocentně byly vítaným doplňkem k současným třinácti.
- Momentálně je až trochu moc jednoduchá.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

V *Sled Stormu* postrádáme rozmanitost triků a vrcholnou akrobaci, která byla hlavní součástí série *Cool Boarders*, ale standard, který poskytuje design tratí i samotné závodění, je oproti předchozím hrám o řádění ve sněhu velkým krokem dopředu.



1-2 Bez multiplayeru se dnes neobejde skoro žádná závodní hra.



Máme na stole zcela novou interpretaci starého příběhu o nepřátelství koček a myší. Položme si však otázku: lze to vůbec brát vážně?



(1) Když budete příliš dlouho otálet, krysy vám z pokoje udělají kůlničku na dříví. **(2-3)** Za daný počet hlodavců vás čeká postup do dalšího levelu.

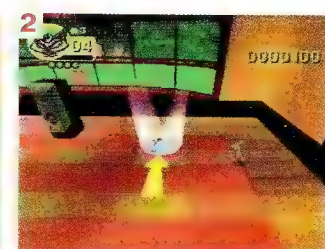
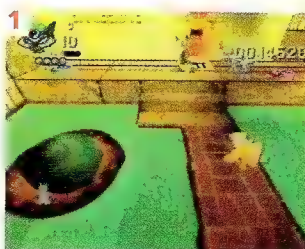


Názve této hry vysvětluje její obsah jako málokterý jiný případ na PlayStationu. Je tu spousta myší (či krys) a utoci na vás. Ještě abychom nezapomněli, vy jste samozřejmě kočka. Při této hře si připadáte jako Tom obtěžovaný armádou Jerryů. Hráč si může vybrat z osmi nabízených koček, které se liší ve schopnostech. Každý level je utvořen z místnosti, která má jednu či dvě myší dírký ve zdech. Odtud je přirozeně veden útok. Vaše kočka má k dispozici přístroj zvaný Eradicator, díky němuž můžete nastavovat jakési pasti. Když podržíte tlačítko X, vaše kočka natáhne past na plochu podlahy tím, jak se pohybuje. Když do něho vejde krysa, zmáčknete destruktční tlačítko a ona se vypaří

do zásobníku. Nesmíte dovolit malým hlodavcům, aby se vám dostali na tělo, pokud se to stane, vypustí se všechny myšky ze zásobníku Eradicatoru, pokud je už prázdný, bude vás tento střet stát jeden život. Navíc nesmíte s chytáním otravných zvířátek příliš otálet, nebo vám sežerou veškerý nábytek. Když se vám podaří sbalit předepsaný počet myší, otevrou se dveře, kterými vstoupíte do další místnosti/levelu. Dojdete-li na konec skupiny levelů, čeká vás úroveň s bossem.

Zní vám to jako extrémně primitivní koncept pro hru? To asi proto, že to tak také je. I když je pro plnou hru v přípravě spousta bonusů a variant, v jádru zůstává hra totálně přímočarou a repetitivní. Patrně jedinou atraktivnější stránku hry bude tvořit multiplayer, který umožní soupeřit až čtyřem kočkám o vládu nad obývákem.

Hra byla původně určená pro březnové vydání, nyní je nové datum stanoveno na září. Pokud se však některé věci radikálně nezmění, sotva to bude něčím významný titul.



(1) Oči musíte mít všude. **(2)** Šup do Eradicatoru.



PLUSY

- Nic takového tu ještě není.
- Režim multiplayer.
- Přes padesát úrovní.

MINUSY

- Příliš jednoduchá hrátelnost.
- Příliš podobné levely.
- Patrně velice krátká životnost.

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Honička na myš. Chytíte je do nastrožené pasti. Šoupnete je do pytle. To je asi tak vše. Hra má velmi jednoduchý koncept, který může být účinný a zábavný jediné tehdy, kdyby se podařilo provést na vynikající úrovni. Pak by to mohla být návyková logická hra. Pure se snaží zachránit, co se dá, přidáváním dalších bonusů a variací, ale doposud to nevypadá moc slibně. Jediné kdyby se povedl rychlý a zábavný multiplayer, mohl by z toho nakonec být i úspěch.

■ VÝROBCE: Electronic Arts ■ ZEMĚ PŮVODU: USA
 ■ VYDAVATEL: Electronic Arts ■ STYL: závodní (motocykly)
 ■ DATUM VYDÁNÍ: listopad ■ POČET HRÁČŮ: 1 nebo 2

PREPLAY

Road Rash Unchained

Tohle je motorkářská hra dříve známá podle jména *Road Rash 2000*. „Unchained“ znamená ze řetězů puštěná. Vážně?

(1) Co to vyvádí? (2) Slušný motorkař se vás uhně neurvalému ožralovi na mašině. (3-4) Grafická stránka věci a její prezentace patří ke slabším hrám.



Dennis Hopper, režisér filmu *Bezstarostná jízda*, má v současné době televizní reklamu, kde propaguje nový model automobilky Ford. Je to destrukce jednoho mýtu. Vždycky jsme si, i díky Easy Riderovi, mysleli, že pořádně nabouchaná motorka bude vždycky nad komfortním vozem pro usedlíky. Zradili nás nejen naši hrdinové, ale i téměř všechny hry, které se simulací motocyklové jízdy zabývaly.

Série *Road Rash* je hrou harley-davidsonových jezdců od roku 1994. Premisou vždy bylo to, že jste vymaštěný motorkář, který řadí na silnicích, pohoršuje spořádané rodinky na cestách a mlátí jiné vymaštěné motorkáře při jízdě. Nejnovější díl, který připravuje firma Electronic Arts, údajně bude ještě rychlejší a komplexnější. EA ohlásila nové druhy motorkářských turnajů. Grafika by měla být plynulejší, čímž tvůrci reagují na kritiku vážící se k předchozímu dílu playstationové verze. Podle prvních dojmů to však nevypadá na výrazný posun, co se týče estetické stránky. Můžeme však potvrdit, že zvýšená rychlost je patrná a přispívá k lepšímu a dynamičtějšímu dojmu ze hry. EA rozšířili nabídku různých módů o Co-operative Sidecar pro dva hráče

a zábavný You-Be-The-Cop. Oba nové režimy jsou zábavným odbočením, ale nejzajímavější stále zůstávají přímočaré levely. Zpočátku se sice zdá být hrátelnost v těchto jízdách až únavně monotónní, ale jakmile přijdete na způsob provádění všelijakých nových komb, superútoků na soupeřící jezdce a používání osmi nových zbraní (zejména v režimu pro dva), uvidíte, že vás to přeci jen vezme.

Konečné nastavení 3D fyziky bude ještě dokončeno pro finální verzi hry (nyní se ještě některé skokové prvky pohybu zdají velmi nerealistické). Jízda na silnici je však už teď velmi praktická na ovládání a zábavná v kombinaci s použitím dobře nastavených brzd. Hra vám umožní krásné řezání ostrých zatáček a šílené kusy na místech, kde je hustý provoz. K tomu si ještě přidejte dobře nastavenou umělou inteligenci soupeřů a, i přes nedostatky v grafické stránce, je jasné, že *Road Rash Unchained* má na to, aby královsky pobavil.

Dave Bradley



PLUSY

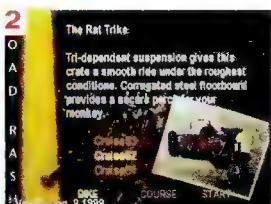
- Bojové prvky dodávají zábavný aspekt.
- Rychlá, až šílená jízda, kde se vyplácí chovat se špatně.

MINUSY

- Grafika není silnou stránkou hry.
- Stále ta samá formula.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

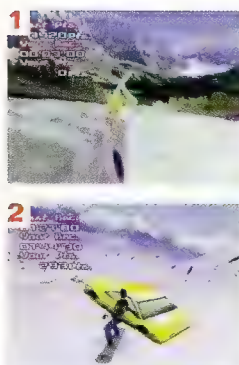
Hra, která si říká o hráče, jenž upřednostní čistou zábavu před náročností a originalitou. Graficky se však nepovedla tak, jak by mohla, což ji v očích mnoha potenciálních hráčů asi nepomůže.



(1) To letadlo je zde zaparkované čistě pro efekt. (2) Nový režim pro dva hráče se sidekarami.



U Capcomu si vyhrnuli rukávy a vrhli se do práce. Úkol? Vytvořit hru, která by mohla konkurovat *Cool Boarders*.



(1-2) Projevte svou jedinečnost na rampě.

Skvělá image, nádherné vysokohorské svahy a módní ohozy - to je snowboard. Ovšem když se zrovna člověk nejmenuje Zak nebo když si nemůže víkend co víkend odskočit do Kanady, pak se svět snowboardu jeví tak trochu uzavřený. A jaké to vlastně je, vrhnout se ze srázu jenom s prkýnkem pod nohama? Přímou v pohodlí vašeho obývacího pokoje si to můžete vychutnat s posledním uměleckým výtvorem firmy Capcom. Pro PlayStation uvedla snowboard SCEE hrou *Cool Boarders*, kteréžto máme dnes již třetí pokračování - *Trick'n Snowboarder* je v tomto směru nejžhavější novinkou.

Z toho, co jsme dosud měli možnost vidět, je zřejmé, že autoři tohoto snowboardového simulátoru projevili smysl pro rozmanitost i humor. Hra nabízí čtyři

režimy - Alpine, Halfpipe, Snowboard Park (zde jsou rampy a překážky) a poslední jménem One-Shot Ariel, kde musíte skákat ve stylu populárního antitalenta Eddieho Eaglea. Vše se odehrává na deseti místech světa od Argentiny až po Nový Zéland. Dále můžete soutěžit v režimu Free nebo Versus.

Rovněž zde bude režim Scenario, v němž se budete na svahu předvádět před filmovou kamerou. Pokud se nepředvedete skutečně skvěle, režisér začne zuřit, kamera-man nadávat jak dlaždič a s vaší kariérou na stříbrném plátně bude konec.

Když se vám podaří pořádně zdokonalit své schopnosti, lze se dostat ke třem postavám ze hry *Resident Evil 2*. Leon a Claire prokážou dříve netušený talent pro dovádění na prudkém srázu, zatímco zombie se ukazuje jako pěkná brambora. A kdyby vám to náhodou

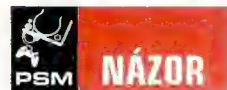


nestačilo, tak zde máte ještě režim Replay.

Co se týče ovládání, překonání zemské gravitace není nic obtížného a zvládnete ho levou zadní. Ovšem ve vyšších stádiích hry je klíčovou věcí 'timing', tedy správné načasování jednotlivých pohybů - díky tomu by měla hra získat přitažlivou křivku zdokonalování vlastních schopností. Chvilí bude trvat, než si zvyknete na kombinaci analogového ovladače a tlačítek, ale jakmile začnete ovládnout zvládat instinktivně, získáte obrovský prostor pro nejrůznější experimenty a frajeřinky.

I když hra dnes ještě v některých ohledech působí trochu nedodělaným dojmem, jedno je jisté: je to další atraktivní board-game, taková, která opravdu jde na samou hranici možného.

David Harrison



PLUSY

- Úžasná možnost editace v režimu Replay.
- Rozmanitost.
- Zombie na snowboardu!
- Plynuhá animace.

MINUSY

- Pomalé volky zpomalují vlastní děj.
- Někdy se hra v detailnějších pasážích zpomaluje.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když *Trick'n Snowboarder* není zrovna, co se prezentace týče, nejdokonalější hrou světa, rozhodně jí nelze upřít jistotu a sympatický smysl pro humor. Lze jen doufat, že autoři všechny mouchy vychytají - pak by měla na to, od *Cool Boarders* převzít korunu krále sjezdovok.



I na sjezdovkách lze užít melancholickou scénérii.



[1-2] Zážeh! aneb Baterky nabity na maximum a akcelerační tlačítko bylo stisknuto. [3] Trocha světelného rozdílu, aby to nebylo fádni. [4] Neřízená střela letí tam, kam ji pošlete. [5] Achtung: Probíhá proces zneviditelnování. [6-10] Zbraň do každého počasí.

Speed Freaks

Staňte se znovu dítětem. Zašlápněte plynový pedál až do
Přemka Podlahy a stiskněte spoušť kulometu.

Je všeobecně provařeným faktem, že jakmile i toho nejmírumilovnějšího člověka, toho nejzakřiknutějšího podpantofláče s egem smrsknutým do velikosti kuličky hovnivála greenhorna posadíte za volant, stane se z něj bestie. Už sama poloha sedu za kruhové volantózním ovladačem, s brnicími pedály pod chodidly, basově mručícím čtyřtáknem pod kapotou a se všemi těmi debily kolem, co vám překážejí v pohybu, člověka přímo vybízí k neartikulovanému řevu, dlouhým citátům ze Slovníku sprostých slov, zběsilému mačkání klaksonu, internacionální gestikulaci typu ukazovák malíček (oblíbené italské cornutto), ukazovák čelo (klasický německý Vogel) či holý prostředník (favorizované anglosaské fuck) a k urputné maniakální snaze předjet & přejet. Jenže tohle všechno programátorským teroristům z dublin-

ského Funcomu nestačilo. Rozhodli se, že za volanty svých motokár posadí regulérní šilence. A ještě navíc děti. Svou logiku by to mělo: v dětství ještě agresivně-psychopatologické sklony nejsou přikryty nánošem uměle vypěstovaných morálních zábran a slušného chování, takže můžou vytrysknout v ničím neomezené erupci. A když postava ve hře vypadá a chová se jako maniak, může někdo hráči vyčítat, že se za chvíli chová stejně? Krátce a jasně: *Speed Freaks* vás donutí jezdit tak, jak chtějí oni. Pro ten stav existuje jedno pěkné slovo. To slovo zní „amok“.

Speed Freaks je hra, která na PlayStationu dlouho chyběla. Hra, jejíž neexistence způsobovala, že majitelé šedých krabic závistivě pošílhávali po majitelích černých krabic, a i když nahlas prohlašovali, že *Mario Kart* na Nintendu 64 není zas až tak úplně skvělá hra a že sta-



VÝROBCE:

Funcom

VYDAVATEL:

SCEE

DATUM VYDÁNÍ:

září

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

ANGLIČTINA:

nenáročná

STYL:

závodní (motokáry)



(1-4) Každý svět má pochopitelně svoji vlastní atmosféru. (5) Buster má radost bude se závodit. He, he, he, slint.

tionové *Micro Machines* a *Circuit Breakers* taky nejsou úplně špatné, v hloubi svých závistivě tlukoucích krevních pump cítili, že je tady něco špatně. Naštěstí už není, protože se sem řítí *Speed Freaks*, nerealistické motokárové závody, ďábelsky rychlé, explodující třetí- vými barvami, napchané zákeřnými zbraněmi a zahlce- ním zábavností. Co se originality týče, nejsou samozřej- mě *Speed Freaks* hrou, která by definovala nový žánr -

JE TO HRA, JEJÍŽ NEEEXISTENCE ZPŮSOBOVALA, ŽE MAJITELÉ ŠEDÝCH KRABIC ZÁVISTIVĚ POŠILHÁVALI PO MAJITELÍCH ČERNÝCH KRABIC.

inspirace již zmiňovaným *Mario Kartem* je více než zjev- ná, a kdyby se *Speed Freaks* jen o něco málo opozdila, bylo by klidně možné, že na palmu playstationového prvenství by se vyškřábala nějaká jiná humoroidní závodní gamesa (*Crash Team Racing*, *South Park Rally* a *Chocobo Racing* sviští v závěsu), ale faktem zůstává, že *Project SDR* (jak se *Speed Freaks* pracovně jmenova- li) je po dvou letech vývoje mezi námi tady a teď a to se počítá.

První, čím *Speed Freaks* zaujme (i když „zaujme“ není v tomto případě vhodné slovo, bylo by to asi stej- ně, jako říkat o lupiči za rohem, že vás „zaujmul“ kyjem

do hlavy), je výtvarná styliza- ce, která je vysmahnuta v horečnatém mixu carto- nové deformovanosti (obrovské hlavy dvakrát větší než zbytek těla, neexistence paží a nohou, mezi rukama a chodidly není žádné spojení) a zuřivě infantil- ního nasazení. A jaké postavy, takové světy: prostředí kolem závodních tratí je stejně řvavě barevné a zkreslené optikou animovaných filmů jako řidiči, kteří jím projíždějí. To vše v rychle se mrskející a zároveň opulentní grafice (podle tvrzení tvůrců byla jejich hlavní inspi- rací OTT grafika automa-



(1-2) Sirky nepatří do ruky malým dětem. Těžké mašinkvéry a rakety jo.



ARZENÁL

Abyste svým soupeřům pořádně zatopili, potřebujete víc než jen klakson a nadávky.



NEŘÍZENÁ STŘELA

Klasická, jednoduchá a účinná. Stisknete, vypálíte, před vámi se objeví exploze.



ŘÍZENÁ STŘELA

Sama si najde cíl, ať je kdekoliv. Lahůdková záležitost s vlastním cíčem.



ELEKTRICKÝ ŠOK

Všem najednou pustíte do řidičské sedačky pěkných pár voltů.



TROJITÁ STŘELA

Už comicsový hrdina Lobo říkával „dvojitý zásobník - dvojitá zábava“.



SLIZ

Vypřdíte na silnici kluzkou kaluž a uvidíte, co se stane s autem za vámi.



BOMBA

Vyhodíte do nepřehledné zátáčky a ten, kdo do ní nahourá, nebude mít radost.



TRHAČ PNEUMATIK

Asi nejlepší zbraň. Způsobí explozi pneumatik všech soupeřů na trati.



RUDÁ BOMBA

Vylepšená verze obyčejné bomby, ale o něco účinnější a o hodně efektnější.



PREDATOR

Neviditelná kamufláž a silový štít. Pro změnu vyzkoušeno na Arnoldovi.



PLNÝ PLYN

Okamžitě a nárazově nabíjí rychlostního zásobníku. Před cílovou rovinou k nezaplacení.



KULOMET

Je zapotřebí něco dodávat? Má automatický zaměřovač a lítají z něj nábojnice.



LETECKÁ PUMA

Černý Petr. Zřejmě se rodí v mracích, nebo tak něco. Jako ve „Spadla z oblaků“.



(1) Cílová rovinka po prvním kole na dohled. (2-4) Motokáry ovládané nesvéprávnými nezletilci se míhají ulicemi aneb intrem řekneš vše. (5-6) Pes za volantem. Tenhle patří Montymu.

PRVNÍ, ČÍM HRA ZAUJME, JE STYLIZACE, KTERÁ JE VYSMAHNUTA V MIXU CARTOONOVÉ DEFORMOVANOSTI A ZUŘIVĚ INFANTILNÍHO NASAZENÍ.

ových šlágrů), která nejenže se stejně jako Ridge Racer

Type 4 honosí totálním Gourardovým stínováním polygonů, ale zároveň po vás hází efekty, jako je průhlednost (základní princip zbraňového systému „predator“), kamerový halo efekt, z-buffering a další. Pozadu nezůstává ani přesná zvuková stránka: kvílivé gumování vozovky v zatáčkách; duté bubnování kol při crossu po trávníku, posměšné bučení tribun, když jedete poslední, všechno je pěkně vychytané. Prostě co se sluchové

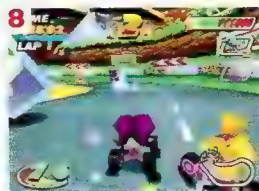
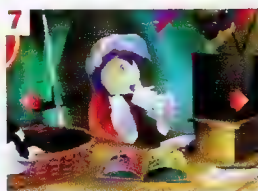
BUSTER AND WEDGLE

a především grafické stránky týče, je tu více než solidní technický background - který je ovšem v případě Speed Freaks dán cele do služeb tvrděcký dětského image. Všechny figury základní sestavy jsou maličkosti, kteří na první pohled vypadají, že by pro motokárové kalení nejen prodali svou matku do harému naftového šejka, ale ještě by jako bonus přibalili svou nezletilou sestru. Od Montyho, který nikdy nesundává svou motocyklovou helmu, přes Brainse s typickým výzorem šíleného vědce, zarputile namichnutnou prckyni Tabathu, jejíž největší zálibou je amputace končetin panenek, zrzavého zloděje aut Tempesta s krhavým zrakem za skly svářečských brýlí až po neustále do sebe bušící sourozence Bustera a Wedgieho, všechno je to evidentně šílená sebranka. Odlišení a razantní vizuální charakterizace postav (které se svou úchylností hladce vyrovnají třeba i bizarním typům z Wreckin Crew) není ovšem pouhým samoúčelným ornamentem, ale zasahuje i do oblasti jízdních vlastností. Každý pilot má jiný stroj s jinou technickou specifikací, kde plusy přesně vyvažují minusy - taková budou-



(1-2) Buster a Wedgie rádi mlátí do všech ostatních i do sebe navzájem. Nejsou to psi. (3-4) Na některém povrchu to jde rychleji, na některém pomaleji - to je moudrost dne otce Furata.

Speed Freaks



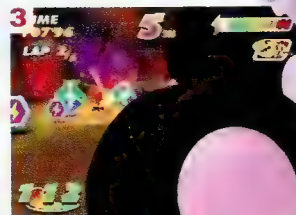
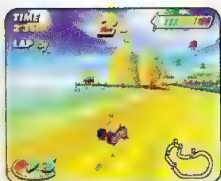
(1-9) Obžerství grafiky kreslených animáčů: všichni Speed Freaks prolétávají nejrůznější designovanými světy i s jejich vyplávanými detaily, i když hlavní je co největší rychlost a to, kdo stane na stupních vítězů, některé efekty si vaši pozornost doslova vynutí.

ci sexuální atomovka Monica má sice nadlehčený vůz, který jako by ignoroval setrvačnost a odstředivost, ale zase akcelerace je vyložena hlemýždí, Tabatha zrychluje jak divá, ale těžkotonážní vozidla typu Bustera & Wedgieho (jehož váha a betonový posez na vozovce jsou dány tím, že má rovnou dva pasažéry) ji při karambolech katapultují ven z dráhy, atakdale atakdale. Možnost vybrat si vůz, který nejvíce sedne vašemu stylu

ZRYCHLOVAČE SE DAJÍ POUŽÍVAT TAK, ŽE V PŘÍPADĚ KRIZOVÉ SITUACE VYŽAHNETE CELÝ ZÁSOBNÍK V JEDNOM ZOULALÉM HLTV.

asfaltového gumování, se dá navíc výborně kombinovat s dalšími dvěma takticky jízdními prvky - a sice s klasickými boostovacími power-upy na straně jedné a zbraněmi sbíranými na trati na straně druhé. Zrychlovače se dají používat jednak tak, že se člověk nabije a pak používá metodu nárazových zášlehů (vždycky stačí jenom jedna bleskokarta, aby se hráč energeticky dokrmil), nebo je tu v případě krizové situace možnost celý zásobník vyžahnout v jednom zoufalém hlTV (a pak celé kolo dobjít). Zbraně svou pestrostí připomínají nedávný Rollcage - máme tu klasické kulomety, elektrické šoky, které sestřelí se sedaček všechny

motokárové konkurenty na trati (výborné je použití v případě uzavřeného pelotonu - pohled na to, jak všichni naráz vyletí z aut, je za všechny prachy), neřízené i řízené střely, kladač nájezdných bomb, vypouštění klouzavého slizu a samozřejmě systém „predator“: dočasná neviditelnost a nezranitelnost. Kromě bravurního zvládnutí ovládnutí motokáry (protože Speed Freaks přes svůj dětský vzhled není jednoduchá hra a disponuje funkcím, byť rafinovaně zprzněným fyzikálním modelem) tedy hráč musí v plné rychlosti chladno-krevně vybírat destruktivní systémy blízkého a dalekého dosahu - což ve spojení s výše zmíněnou grafickou vytvá-



(1-3) Světelné efekty jsou grunt. Kdo je nemá, jako by debil.





[1-3] „Nejde o to vyhrát, ale zúčastnit se.“ Pierre Coubertain evidentně nikdy nehrál Speed Freaks.

ří šílenou atmosféru Wipeoutu říznutého tím nejzvrácenějším z grotesek Warner Bros.

Samostatnou kapitolou jsou závodní okruhy. Hoši z Funcomu zvolili trochu netradiční postup, nepoužili žádný traťový editor, díky čemuž je každá silnice ve Speed Freaks neopakující se unikát. Neobvykle vysoké množství různých zkratk, křížovatek a alternativních cest ještě více turuje beztak už vysokou zábavnost hry a zabraňuje tomu, abyste po čase projížděli speedfreakoidní světy s hlasitým zíváním. Stylizace prostředí je poměrně klasická - od vesnické idylky s holandskými

MÍSTO TRADIČNÍHO DUA VYNÁŠÍ KVARTET - S POMOCÍ MULTI TÁPU SI MOHOU VE SPEED FREAKS SPOLU ZAHRÁT AŽ ČTYŘI HRÁČI.

mlýny přes zábavní park až po ve tmě žhnoucí Neon City.

Klasický je také výběr z herních režimů: pilířem je turnajový režim (musíte dojet mezi prvními třemi, abyste postoupili do dalšího kola) doplněný o osvědčený otůčkávací Single Race a Time Attack (stejně jako v Gran Turismu je tu možnost závodit se svým stínovým já z předcházejícího pokusu). Ovšem co je naprostá pecka, je Multiplayer. Místo tradičního dua vynáší kvartet - s pomocí Multi Tapu si mohou ve Speed Freaks spolu zahrát až čtyři hráči, což z této hry dělá totální numero uno pro všechny playstationové seance několika příštích měsíců. Pravda, některé grafické jemnosti při křížovém

KVARTETO

To, čím jasně vítězí Speed Freaks nad podobnými hrami, je totálně bombastický multiplayer. Jo, když můžou hrát dva hráči, je to samozřejmě dobrý, ale co takhle dát si závod rovnou ve čtyřech? Síla.



rozdělení obrazovky na čtyři kusy v zájmu zachování rychlosti odpadnou, ale kdo by se staral o kraviny míhající se podél silnice, když je tu možnost sestřelit ve stopadesátikilometrové rychlosti svého kamaráda z auta kulometem.

Co dodat na závěr, když už všechno bylo na těchto pěti stranách řečeno? Speed Freaks jsou nadupané, barevné, rychlé a především silně zábavné. Pokud od automobilových závodů nevyžadujete smrtelně realistickou stylizaci, přísně simulační prostředí a máte občas chuť do někoho s pubertálním hýkáním pustit trochu elektrického proudu, asi nemá smysl váhat.

Štěpán Kopřiva



Alternativy...

Micro Machines V3	9/10
Wipeout 2097	9/10
Circuit Breakers	8/10
Speed Freaks	8/10
Bombberman F Racing	6/10



[1-2] Na nedostatek prostoru si člověk nemůže stěžovat. Někdy.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Skvěle kýčovitá a cartoonově šťavnatá. 8
■ HRATELNOST:	Chytí, drží, nepustí. 9
■ ŽIVOTNOST:	Multi Tap jako záruka nesmrtnosti. 9

vyhrajte

10x

Wip3out

Tentokrát jsme pro vás připravili ve spolupráci s firmou Sony hru, která k sobě váže mnohá očekávání. Wip3out je nabitý dynamikou, skvělou prezentací a vynikající elektronickou hudbou. Deset kousků již u nás čeká na své budoucí majitele.

Stačí jen málo, odpovědět správně na následující otázku a poslat lístek s vyluštěním na adresu redakce (nikoli na kontakt firmy Sony, který je uveden v dolním pravém rohu této stránky!) Heslo: SOUTĚŽ/PSM 18.

Jak se jmenuje poslední album skupiny Chemical Brothers?

- A) Survival
- B) Surrender
- C) Dig Your Own Hole
- D) Průša je úchyl

Uzávěrka této soutěže (datum odeslání) je 15. 10. 1999.



PlayStation
Magazin



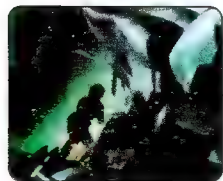
Další informace o Wip3out hledejte na: www.sony.cz, www.playstation-europe.cz, tel: 02/ 22 864 111



[1-3] Na Callistó bydlí jak nevinní, na policii řádně přispívající občané, tak svinští teroristé. Kupodivu začnete dusit ty druhé.
[4-5] Z arzenálu United Earth MarineCorps pocházejí ty nejdrsnější zbraňové systémy.

G-Police: Weapons Of Justice

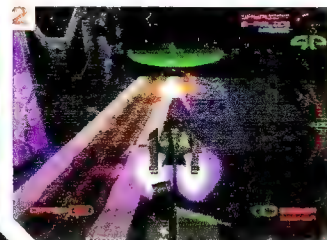
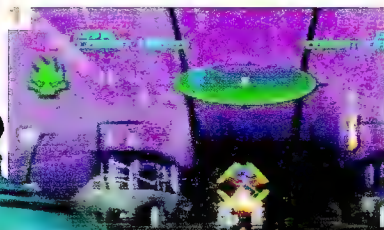
Hra, díky které si můžete zanotovat
nesmrtelný slogan Soudce Dredda a všech
ostatních futuristických strážců pořádku: „Já jsem zákon.“



Město se topí ve tmě jako v sudu plném rozměkklého asfaltu, okna žhnou do noci a skládají na stěnách několikasetpatrových mrakodrapů složité křížovkářské vzorce, digitální reklamní billboardy vytvále poblikávají a pálí do prázdna jednu salvu pokušení za druhou. Policejní sirény se blíží a vzdalují, megapole hučí nervním nočním životem, nekalé kšefty jedou, brutální zločin tlakuje, občas se ozve pár tlumených výstřelů a vypadá to, že každou chvíli začne pršet. Temná vize budoucnosti, jakou roku 1982 nastolil ve svém Blade Runnerovi režisér Ridley Scott se za těch sedmnáct

let od svého vzniku prokopírovala do mega filmů, comicsů a počítačových her. Je jí naočkována i G-Police, nese ji hrdě jako černou standardu, jako

JE LIBO TĚŽKÉ LASEROSTŘELECTVO
NEBO SNAD NĚJAKÉ TY RAKETY,
PANE? ZVLÁŠTĚ NAPALM SE DNESKA
KUCHAŘI POVEDL.



[1-2] Neónově pomrkávající město, létající auta, roboti... Ridley Scott si musí i po sedmácti letech připadat jako bůh.



VÝROBCE:

Psygnosis

VYDAVATEL:

SCEE

DATUM VYDÁNÍ:

září

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

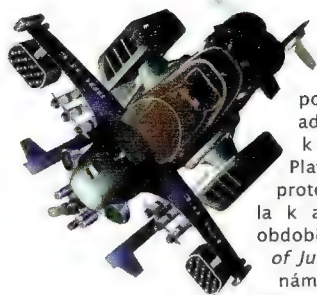
žádné

ANGLIČTINA:

nenáročná

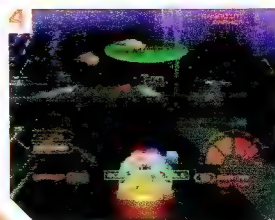
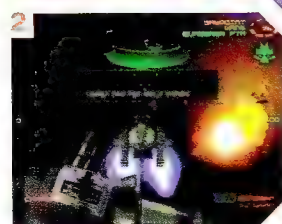
STYL:

létací střílečka



reakci na optimisticky barevné startrekovské vize.

Původní *G-Police*, ponuře stylizovaná sci-fi akční adventura, patřila svého času k těm hrám, které měly pro PlayStation základní význam, protože ukazovala její silu; patřila k absolutnímu best of svého období. Sequel *G-Police: Weapons of Justice*, který tu teď leží před námi (nejdřív na stole v průhledném obalu, později držení v slizké recenzentské ruce a ještě později zaklapnutý do šedé placaté věci nápadně připomínající vaříč) to tedy rozhodně nebude mít jednoduché, když bude chtít dotáhnout na svého staršího bratra. Přestože - bráno čistě statisticky a nezaujatě - by na to předpoklady měl. Vychází z toho samého konceptu, tj. z myšlenky hodit do hlavní role těžce ozbrojenou policejní helikoptéru a vyrazet s ní na kydlicí a různé další mise, ale to samé se nyní odehrává v daleko lepší 3D grafice, s novými zbraněmi (Je libo těžké laserostřelectvo nebo snad nějaké ty rakety, pane? Zvláště napalím se dneska kuchaři povedl. Jen se rozplývá na kůži.) a především novým průvodním příběhem, kterým přímo navazuje na události z *G-Police* jedničky. Na jejím konci jste sice nakopali do řiti dáblskou, prohnitou, skrz naskrz zkaženou a dokonce i zuby si večer nečistící obchodní multikorporaci Nanosoft, vzápětí ovšem začala být ohrožována bezpečnost bublinových měst na měsíci Callisto útoky drsných a technicky sakra dobře vybavených teroristických gangů. A je tedy jen na vás, abyste usedli do kokpitu vašeho Havocu nebo do ještě vylepšenějšího Venoma a přitáhli knípl. Čeká tu na vás celkem pětadvacet rozdílných misí (kterých se můžete zhostit ve třech stupních obtížnosti, kdyby vám náhodou bylo moc horko) a tři extra nové pancéřované hybače pro



[1-2] Nepřítel se ocitl ve vašem mocném zaměřovacím kříži a je jen na vás, jestli se dožije následující sekundy. **[3-4]** Teroristé mají druhé Vánoce.

KROMĚ HAVOCU A VENOMA JE TU OBRNĚNÝ VŮZ RHINO, POCHODUJÍCÍ ROBOT RAPTOR A VESMÍRNÁ STÍHAČKA CORSAIR.

případ, že by vám vrtulník začal po čase připadat tak nějak fádni - kromě Havocu a Venoma je tu obrněný vůz Rhino, pochodující robot Raptor a vesmírná stíhačka Corsair.

G-Police: Weapons of Justice má zkrátka všechno, co se od druhého nastavovaného dílu typu „turbo“ (tj. dílu, který se nesnaží přijít s něčím superradikálně novým a pouze dotáhnout a nabooosterovat věci už jednou prověřené) očekává: ten samý ústřední motiv v remixované, nabaženější verzi. Zdálo by se, že chtít po druhém díle víc už snad ani není možné. Přesto *Weapons of Justice* nedostane v konečném hodnocení, které vylne v závěrečné tabulce, tolik bodů jako jeho předchůdce. Ten byl jednou prostě první a to se nezapomíná.

Alternativy...

<i>G-Police</i>	9/10
<i>Colony Wars</i>	9/10
<i>G-Police: WOJ</i>	8/10

Štěpán Kopřiva



[1-2] Sloužit a chránit - to je heslo dne. I noci.

VERDIKT

GRAFIKA:

Pamatujete si na Blade Runnera? No tak..

HRATELNOST:

Kromě letů, ještě jízda a těžká chůze.

ŽIVOTNOST:

Dá se, dá se.

Arkádová střílečka nabyla dalšího rozměru díky přilnavé hratelnosti a vysokému stupni vizuální stylizace. Druhý díl, který *G-Police* rozhodně nedělá ostudu.

8
Z DESETI

PlayStation
Magazin



[1-5] Počínaje různými kopy až po hrozivý tale přesto zábavný režim Pay Per View ve *WWF Attitude* prostě nic neschází. [6] Navíc obsahuje i jednoduché, tradiční turnaje.

WWF Attitude

Ach to přišerné lidstvo! Libuje si v pokleslé zábavě.

A teď tohle: wrestling, který útočí na nejvyšší mety! Kam ten svět proboha spěje?

Co se týče wrestlingových her, existují tu dva rozdílné názory. První zastává stanovisko, že jsou tyto hry jen trochu pozměněnou obdobou populárních bojovek, pouze s licencovanou fasádou. Druhý naopak říká, že hry typu W-bla patří někam do oblastí sportů.

V minulosti wrestlingové hry nesklízely valřiny hlavně proto, že byly prostě a jednoduše slabé. Nebylo to způsobeno našimi antipatiemi k jejich reálné stupidní předloze. Nyní máme po ruce příklad na podporu své objektivnosti. Jmenuje se *WWF Attitude*. Je to dobrá hra. Vypadá graficky slušně, je kouzelně zabalená, má spoustu voleb a navíc je opravdu zábavná. Když si promluvíte s vývojovým týmem v Acclaim Studios, vyjde najevo, že na ní pracovali s opravdovou láskou, a ne jen pro mrzký peníz. Jsou to velcí fandové do žánru (proti gustu žádný dišputát) a to se odráží v širší nabídce různých herních režimů a dalších odkazů.

Abychom popsali všechny obměny wrestlingového prožitku, který *Attitude* nabízí, museli bychom mít mnohem více místa, než je této recenzi vyhrazeno.

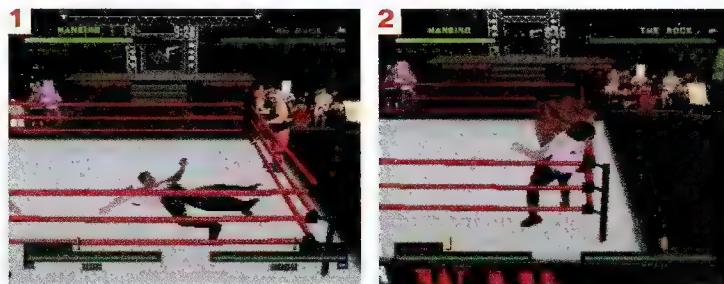
A vysvětlit je těm, kteří se wrestlingem vůbec nezabývají, by trvalo ještě déle.

Stručně řečeno - tato hra od Acclaimu je mimořádně rozsáhlá a obsažná.

Vyjmenujme tedy alespoň několik částí, které jsme si v PSM nejvíce oblíbili. Skvělý je režim Career, také Last Man

NABÍZÍ VELMI RŮZNORODOU STRUKTURU SOUBOJŮ, PŘIČEMŽ CÍLEM JE VYŠPLHAT SE NA VRCHOL ŽEBŘÍČKU BOJOVNÍKŮ.

Standing, jež představuje přátelský zápas s několika kamarády. Ovšem nejlepším dojmem asi působí Pay Per View. Ve Spojených státech investovala Světová federace wrestlingu (WWF) spoustu času, energie a peněz do marketingové



[1] Hra pro tým čtyř hráčů je výborná. [2] Je to sport, není to sport?



VÝROBCE:

Acclaim

VYDAVATEL:

Acclaim

DATUM VYDÁNÍ:

srpen

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

žádné

ANGLIČTINA:

nenáročná

STYL:

wrestling



(1) Stoupněte si támhle, prosím. (2) Potíže na obzoru. (3) Ring je wrestlerům obvykle příliš malý. (4) Nejdřív kroucení ruky. Pak přijde výkřik. (5) Tahání za uši je chvat pouze pro celé chlapy. (6) Kdo byl nejlepší? (7) Nebojte, je to jenom jako.

kampaně, aby zdůraznila, že v případě této hry jde o skutečně vyvážené spojení mezi realitou, kvalitou a způsobem ovládání. Je vidět, že tentokrát je to trefa do černého. Je to hra, která má na to, zaujmout nejen hardcoreové fanoušky wrestlingu, ale i naprosto obyčejné a zdravým rozumem obdařené jedince.

Vrátme se k režimu Career. Jedním z problémů mnoha bojovků je, že režim pro jednoho hráče - a ano, to platí i o tobě, Tekken - bývá, po splnění základních úkolů a otevření skrytých postav, většinou velmi bezvýrazný.

WWF Attitude naopak nabízí velmi různorodou strukturu soubojů, přičemž cílem je vyšplhat se na vrchol žebříčku bojovníků. Zde se už nestavíte jen zástupu náhodně volených postav, ale budete se muset prokousat přes řadu různých stylů a hlídat, jak si vedete v tabulce. Tím se bojovka velmi přibližuje skutečné sportovní hře.

Zkrátka je to skvělý, atraktivní režim, který by neměl ujít pozornosti tvůrců budoucích bojových her.

Jasně je, že by všechny tyto fajnšmeky byly úplně k ničemu, kdyby WWF Attitude neměla dostatečně pružný engine.

Naštěstí i tato podmínka ke spokojenosti byla naplněna. Hra se v oblasti ovládání nesnaží o žádné převratné novinky, a proto je Attitude navíc příjemně přístupným titulem.

Pokud si někdy s něčím nevíte rady, stačí krátké mrknutí do menu Start, které vám nabídne řadu řešení. Tak či onak, jednotlivá kola se nikdy nezdegenerují na nekonečnou řadu komb, jako tomu bylo u dřívějších wrestlingových her.

Ani na vzhled si nemůžeme stěžovat. Grafika autenticky vzbuzuje pocit nezaměnitelně kyčovitě aury kolem každé postavky wrestlingového světa. I animace je

UDĚLÁM Z TEBE CHLAPA

Jednou z nejoblíbenějších voleb PSM ve WWF Attitude je Create A Wrestler. Název přesně vypovídá o tom, co je jejím účelem. V tomto režimu si užijte spoustu zábavy. První pokus PSM měl ovšem bohužel k dokonalosti daleko.



(1) Rysy mulata. To je dobrý začátek. (2) Slušivé spodky pro našeho horkokrevného hrdinu. Začíná se pěkně vybarvovat. (3) Kruci! Asi málo sádra.

na úrovni. Na rozdíl například od WCW Nitro, kde často pocítte realistického kontaktu mezi bojovníky naprosto scházel. V Attitude je zcela vyloučené, aby se polygony dvou zápasníků protnul. Zanícené fanoušky jistě potěší přesnost provedení wrestlingových hvězd. WWF začátečníci je budou možná obdivovat coby velmi exotickou podívanou. Ani rychlost hry není špatná, i hra pro tým čtyř hráčů se odehrává v krásně plynulém zobrazení. Nádherně renderované postavy a rychlá, svižná hratelnost. Co víc byste si mohli ještě přát?

WWF Attitude je velmi dobrá bojová hra. Ovšemže nezměníme svůj názor na mentální úroveň lidí, pro něž je zejména v USA wrestling vším, ale přehlédnout kvůli tomu špičkovou videohru by nebylo fér. Nikdy dříve v oboru bojovky nenosilo tolik skvěle animovaných virtuálních zápasníků tak málo šatů. A kdybychom si my, obyčejní smrtníci, mohli dovolit taková těla, asi bychom kalhoty odhodili také.

James Price



Alternativy...

WWF Attitude	8/10
WWF War Zone	7/10
WCW Vs The World	8/10
WCW Nitro	5/10

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

GRAFIKA:

HRATELNOST:

ŽIVOTNOST:

Skvělé postavy zápasníků. 8

Vynikající reprezentant bojového žánru. 9

Hromady voleb. 8

Nejlepší wrestlingová hra pro PlayStation a zasloužený přemožitel hry War Zone. I když nejste zrovna horlivými fanoušky tohoto divadla, neměli byste hrou pohrdnout.

8
Z DESETI

PlayTest!

Castrol Honda Superbike Racing

Konečně první simulátor silničních motocyklů pro PlayStation.

Ale pozor, není to žádná bezstarostná jízda...



(1) Nejste-li zrovna motokářský bůh, pak se na ostatní podíváte zblízka jenom při startu. **(2-5)** Hurá, rovná silnice! Osolit to lze jenom na těch nejrovnějších rovinách ze všech rovin. **(6)** Vy jste možná v pohodě, ale ta motorka nikoli.

Zejména v tomto roce bude onen automobilový přívál velice silný - GT 2, RR 4, VR 2. Pro příznivce dvojček toho však na trhu příliš nepříbylo. Ze starších dob tu pořád oxidují věci jako *Road Rash* nebo *Moto Racer*. Vše se nyní pokouší napravit titul jménem *Castrol Honda Superbike Racing*. Hra nekráčí ve stopách zmíněných předchůdců - je totiž pojímána jako vůbec první skutečný motocyklový simulátor pro PlayStation. Jinými slovy to není vytlačování soupeřů mimo trať, nýbrž o přesnosti a realistickém závodění.

Vy sedíte na modelu Honda RC45, který roku 1997 vyhrál seriál MS, a můžete si vybírat celkem ze čtrnácti okruhů, od anglického Leicestru až po Spojené státy, na nichž se budete utkávat s 23 počítačem řízenými soupeři. Ovšemže ještě předtím, než si budete moci dovolit nazývat sama sebe hvězdou, budete muset zvládnout všechny tajy řízení motorky. Chcete-li závodit skutečně dobře, nezbude vám než dostat zákonitosti jízdy řádně do krve a zejména si zamilovat brzdu. Autoři se soustředili na nastavení efektivní křivky postupného získávání schopností - tato křivka prostupuje všechny úrovně. Takže první úroveň má automatické přibrzdování (což velmi usnadňuje najíždění do zatáček), šipky ukazující směr a hlavně: nezničitelnost stroje. Až na pár potíží s rovnováhou jsou proto první jízdy poměrně jednoduché. Snad až příliš - a i proto vás čeká pořádný šok, když vás opustí ochranná ruka hry a vydáte se to zkoušet na



Už dříve se několik playstationových titulů pokusilo prolomit hegemonii automobilů ve více či méně realisticky pojatých závodních hrách. Kvůli odlišení většinou sáhly k motocyklům. Reklamní slogany těchto her se vymezovaly vůči dalším a dalším klonům *Gran Turismo* a *Ridge Raceru* a nabádaly nás k tomu, abychom zkusili pro změnu místo čtyř kol dvě. Nebylo jich však mnoho. Dá se říci, že většina firem byla a je ke všem voláním o solidní motocyklovou simulaci hluchá - dvoustopí oří silnic jejich imaginaci nijak zvlášť neprovokovali. Většina výrobců videoher dlouhodobě přehlíží legie ohelmovaných šilenců řítících se za řevu silných strojů středem silnice a místo toho pořád dělají hry, kde jsou sice silnice, motory a závody, ale nikoli 'mašiny'.

CHCETE-LI ZÁVODIT SKUTEČNĚ DOBŘE,
NEZBUDE VÁM NEŽ DOSTAT
ZÁKONITOSTI JÍZDY ŘÁDNĚ DO KRVE
A ZEJMÉNA SI ZAMILOVAT BRZDU.



■ VÝROBCE:	Interactive	■ VYDAVATEL:	THQ
■ DATUM VYDÁNÍ:	srpen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	závodní (motocykly)



[1-4] Věřte tomu nebo ne, ale tohle jsou čtyři různé okruhy - jenom jsou udělané tak, aby vypadaly úplně stejně. Různorodosti nepřidává ani skutečnost, že smíte jezdit pouze na motorce od pana Sponzora. **[5]** Našel jsem ho! Dům! Já věděl, že tu někde nějaká budova musí být.



VY SEDÍTE NA MODELU HONDA RC45, KTERÝ ROKU 1997 VYHRÁL SERIÁL MS, A MŮŽETE SI VYBÍRAT CELKEM ZE ČTRNÁCTI OKRUHŮ.

Jediné, co se stalo, bylo to, že z auta udělali motorku. Zdá se, jako by tým strávil tolik času konzultacemi s lidmi od Hondy a starostmi o to, aby vše bylo věrně skutečností, že prostě z nedostatku času „odflákl“ zbytek.

Jedinou výhodou, která jistě přitáhne kupující, je jediné to, že jsou to právě motorky. Pokud chcete mermomocí závodní simulátor motocyklů, pak vám stejně nic jiného nezbyvá než si koupit toto. Koupíte si však hru, která bohužel do jisté míry postrádá hloubku a kvalitu. Jste-li obdařeni svatou trpělivostí a vůlí tibetského mnicha, pak hru zvládnete, přičemž mějte na paměti, že dosažení oné duchovní dokonalosti byla ta lehčí část údeľu.

Firma Interactive vytvořila přesný simulátor. To je nejllepší, co se o hře dá říci. Hrát *Castrol Honda Superbike Racing* je jako jíst bramborové lupínky - zpočátku jsou dobré, ovšem časem se přejí a začnou být neuvěřitelně hnusné. O něco větší výběr motorek a trochu nápaditější okruhy by hru jistě zatkativnily. Tahle hra potřebuje pokračování, které by vychytalo mouchy originálu, jako prase drbání.

David Harrison



Alternativy...

<i>Moto Racer</i>	8/10
<i>Moto Racer 2</i>	7/10
<i>Castrol Superbike Racing</i>	8/10
<i>Jeremy McGrath</i>	8/10
<i>Road Rash</i>	6/10

vlastní pěst. Pořádně to budete moci napálit jenom na těch nejdelších rovinkách, v zatáčkách bude třeba hodně brzdít, jinak vás vynesou a skončíte v kotrmelcích na štětku. Až se dostanete do profesionální úrovně, budete jezdit závody dlouhé přes 100 km, přičemž sebemenší kolize bude znamenat konec. Díky analogovému ovladači je ovládání mnohem instinktivnější než u mnoha jiných závodních her - pravý stick funguje coby plyn. Ale chcete-li vyhrávat, musíte točit řídítky stejně přirozeně a bez přemýšlení, jako když dýcháte. Vaši soupeři jsou sestaveni do určité hierarchie podle svých schopností, ale vyslovené břídlity či podprůměrné jezdce mezi nimi nenajdete - sebemenší chyba a nechají vás daleko za sebou bez šance na dohnání.

U her jako *Gran Turismo* je přesné ovládání doprovázeno fotorealistickou grafikou. U *CHSR* tomu tak není: okruhy jsou zcela prosty charakteristických znaků, takže každá zatáčka vypadá úplně stejně a šampionát je pak strašlivá nuda. Možná že co se fyzických vlastností týče, je hra věrná skutečnosti, ovšem jestliže okruhy vypadají takto fádne, člověk si přje alespoň u grafiky trochu méně akurátnosti.

Ve srovnání s ostatními závodními hrami pro PlayStation nenabízí *CHSR* nic úplně nového nebo snad převratného.

VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

- Funkční, ale hodně ordinérní. **5**
- To není zábavná hra, to je jen život. **6**
- Snad až příliš náročná. **5**

Jen pro ty skutečné blázný do motorek. Máte, co jste chtěli - je to hosená rukavičce. Ale na nějaké hraní pro zábavu to není.

PlayStation
Magazín

6
Z DESETI



(1) Nastupující hrany. **(2)** Rozhodčí. **(3)** Seznam. **(4)** Gól. Gól? Gól, gól, góóó!!! GÓÓÓL, atd. **(5)** Někaké informace.

FA Premier League Stars

Měsíc před vydáním *FIFA 2000* přichází fotbal, který by měl ukojit i naše trenérské choutky. Podaří se to?

Život postavy z počítačové hry je proklatě složitý a často nanejvýš nevděčný. Každý hráč si sice myslí, že být třeba Duke Nukemem nebo dráčkem Spyro musí být ohromná zábava, ale opak je pravdou. Než dostanete příležitost v nějaké opravdu zajímavé a komerčně úspěšné hře, trvá to dlouhá léta, která strávíte jako příležitostný komparsista, občasný herec vedlejších rolí a mistr krátkých okamžiků. Nemusím vám asi říkat, že činži přitom musíte platit pořad, protože váš domácí se kvůli tomu, že podnikáte v šoubizu, na zadek neposadí. „Tak běž někde pořádně makat, ty prachy chci do konce tejdne nebo letíš frajere!“ poradí vám maximálně. Manuální práce je pro někoho jistě fajn. Pokud vás baví pracovat jako dělník v Excelu a celý den tahat tabulky z místa na místo, nebo jako přídavač ve Wordu skládat hromady písmenek, vaše volba.

Abyste nemysleli, nejsem v branži zelenáč. Hrál jsem už diváka ve UEFA '99 (byla nás tam kopa, stálo to za prd), chodce v *Driverovi*, (pořád jsem musel uskakovat autům) a zombika v *Silent Hill* (dvacet hodin denně v maskárně). Zrovna dneska jsem byl na natáčení do fotbalové hry a jak to tak vypadá, bude ze mně konečně hvězda.

Tady tok subjektivních dojmů našeho vypravěče přerušíme a ostřížím okem se podíváme na to, jak lahodný předkrm nám to Electronic Arts měsíc před *FIFA 2000* připravili. Ano, do vydání nečekávanější fotbalové hry tohoto roku zbývá jen měsíc a tak by vydání *FAPL Stars* mohlo působit jako exkurze za hranice logiky, kdyby.. Kdyby tahle hra nemířila úplně jiným směrem než *FIFA*. Ve *Stars* totiž nejste jen hráčem, ale i trenérem jakéhokoliv týmu Premier League. „Uff“ řeknete si „*Premier Manager 99* jsem hrál, a že bych u toho nějak duševně vyrostl, to teda ne“. Nedivím se vám, ale zároveň říkám - není se čeho bát!

Celý proces „manažerování“ probíhá tak, že jsou vám podle vašich herních výkonů (vítězství, góly, muž zápasu)

udělovány hvězdičky, kterými posléze vylepšujete statistiky (střelba, přihrávka, faulování atd.) svých hráčů, nebo nakupujete nově. To je geniální koncept, který nám od dob *Sensible World of Soccer* citelně chyběl. Potud je všechno OK.

Bohužel, můj výzkum odhalil několik zásadních chyb. Tak zaprvé, herní část je graficky povedená. Ocení to každý kdo má sklony k epilepsii, popřípadě vyrostl v zóně se silnými otřesy půdy, neboť výsledný dojem je místy takový, že nebudete vědět, zdali hrajete hru, nebo před vámi vaše devadesátiletá babička klepající se rukou pomalu převrací ty stránky rodinného alba, ve kterých vás otec zvěčnil na fotbalovém hřišti. Pokud chcete zažít pocit, který jsem já zaží-

„UFF“ ŘEKNETE SI „*PREMIER MANAGER 99* JSEM HRÁL, A ŽE BYCH U TOHO NĚJAK DUŠEVNĚ VYROSTL, TO TEDA URČITĚ NE“.



(1-2) Rohový kop je bohužel čistě otázkou náhody.



■ VÝROBCE:	EA Sports	■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	srpen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	sportovní (fotbal)



OWEN JE OPRAVDU RYCHLÝ JAK ĎAS
A BERGER MÁ ZASE ŽÍNI, PŘIČEMŽ
ROZDÍLY JSOU NA PRVNÍ POHLED
PATRNÉ - TO JE DŮLEŽITÁ VĚC.

val při hraní, pusťte si FIFA '99, kápněte si do očí citron a strčte prsty do zásuvky. Nebude to tak hezké, a pokud máte alespoň 220V tak to bude asi stejně trhané.

Hráči mají k dispozici solidní škálu přihrávek a střelbu ala FIFA '99. Slabé jsou přímáky, protože neumožňují jakkoliv férověji kontrolovat střelu, a divný je i pohyb míče. Stačí, aby na balón silněji dýchl komár po rozedně plic a už si to štrádne přes celé hřiště. Vpravdě pozoruhodná vlastnost. Co se týče umělé inteligence počítače, přichází na řadu nejvíce zdrcující kritika. Po hodině či dvou úvodního hraní budete mít vaši Station dokonale přečtenou a to i na nejtěžší obtížnost. Občas se stane, že vypálíte ze vzdálenosti zhruba dvě stě světelných let na soupeřovu branku, míč pro-



[1-4] Stars používají modifikovaný engine her FIFA. Určitě vám je bude silně připomínat, ale bohužel přesto působí jako kdyby pocházely někdy z roku 97.

letí přes celé hřiště a brankář - zřejmě chlapec co si v dětství plet levou a pravou - skočí na dokonale opačnou stranu. Všichni pak jásavě vyskakují a oslavují STAR GOAL a vám je zle od žaludku, protože z tak bídného gólu by nemohl mít radost ani Pavel Kuka, a to že jich moc nedává. Nakupování hráčů v manažerské části je fajn, až na to, že přestupový trh se během celého roku moc nemění, je na něm dohromady asi dvacet hráčů, a nepodléhá žádné logice, která by vás mohla napadnout. Pokud máte Owena a chcete ho vyměnit za Yorka, klidně místo vaší mladé hvězdy nabídněte Manchesteru nejspolehlivějšího náhradníka, kterého kdy Liverpoolská tráva nosila, vyjde to nastejno, a vy budete mít solidní útok Yorke - Owen. Uff, abych nezapomněl, velkým plusem hry jsou dobře diferencovaní hráči. Owen je opravdu rychlý jak ďas a Berger má zase žíni, přičemž rozdíly jsou na první pohled patrné - to je důležitá věc.

Na Stars jsme všichni čekali jak na smilování boží. Managment a hraní dohromady, plus hvězdičkový systém je parádní sportovní koncept, který doufejme dojde svého naplnění hned napěsrok v FA Premier League Stars 2000.

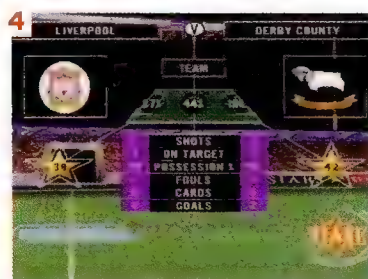
Tomáš Zvelebil

Alternativy...

FIFA '99	9/10
ISS Pro '98	9/10
FIFA '98: RTWC	8/10
FA Premier League Stars	5/10



[1] Nádherný pokus o nůžky. Bohužel neúspěšný. [2] Kopnout a doufat, že to dobře dopadne. To je asi tak vše, co můžete dělat. [3] Oslavující Owen. Ty kluku jeden. [4] Statistika. Také ji milujete? [5] Tady to je! Nejlepší nápad na celé hře je systém hvězdiček. Snad se to provede příště lépe.



VERDIKT

Oficiální CSW
PlayStation
Magazín 13

■ GRAFIKA:
■ HRATELNOST:
■ ŽIVOTNOST:

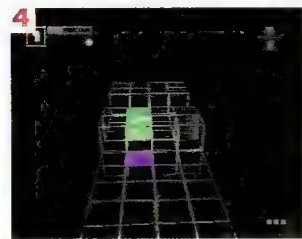
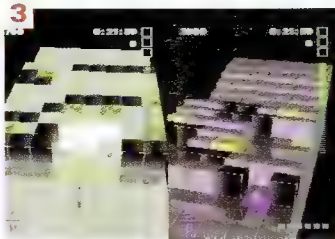
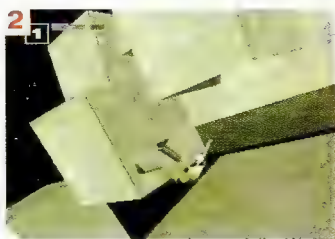
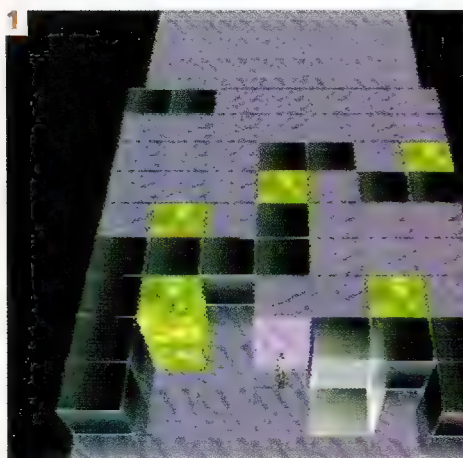
Není tak dobrá, jako u předchůdců. Proč? 5
Nadprůměrná zrovna není. 5
Díky hvězdičkám ujde. 6

Celkovým dojmem je tak trochu mírné zklamání. Měl to být Sensible World Of Soccer pro PlayStation, ale bohužel není.

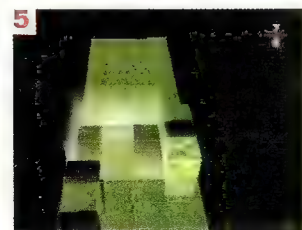
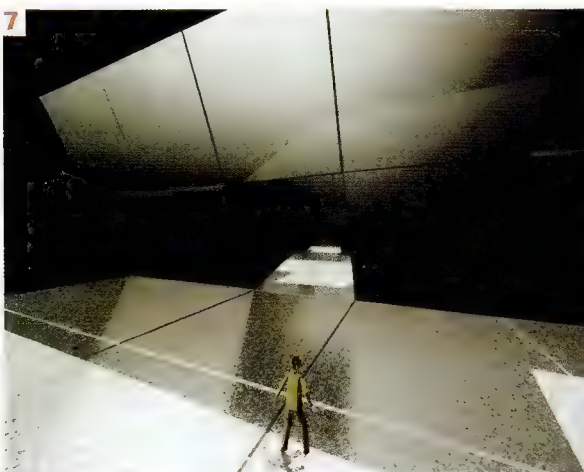
5
Z DESETI

Kurushi Final

PlayStation má jen několik málo čistě logických her, ale většina z nich jsou superlativní, mozek namáhající zábavou. *Kurushi Final* není výjimkou.



[1-4] Ačkoli to tak z těchto obrázků nevypadá, je to onen druh hry, se kterými se tráví bezesné noci. **[5-7]** Krychle plní v *Kurushi Final* tutéž funkci, co kuličky v *Bust A Move* nebo bomby ve hře *Bomberman*. **[8]** Je to dokonce lepší než 'Good'.



Nejlepší logické hry mají zpravidla prostá pravidla. *Tetris*? Skládáte na sebe bloky. *Bust A Move*? Kuličky stejné barvy k sobě. *Kurushi Final*? Vygumujete všechny krychle. Základní premisa je, že vaše postava se z neznámých a nepodstatných příčin nachází na ploše jakési obdelníkové desky a čelí neustále se valícím řadám mohutně rachotících krychlí.

Musíte freneticky pobíhat po celé ploše, označovat jednotlivá políčka na desce a spouštět detonaci v pravém okamžiku. Cílem je zničit každou jednotlivou kostku, než ona zničí vás. Zároveň nesmíte ničit černé krychle, jinak budete potrestáni zmenšením herní desky (a zvětšením pravděpodobnosti, že se brzy proměníte v dvourozměrnou placku). Naopak pokud se vám podaří provést operaci na speciální zelené kostce, zničíte zároveň i její sousedy (plochu o velikosti 3x3, kde zelená krychle tvoří střed).

Každý, kdo si zahrál původní hru *Kurushi* (8/10), bude asi zpočátku překvapen velmi malými odlišnostmi. Jsou tu pouze drobné grafické úpravy (můžete si například vybrat ze čtyř textur pro povrch krychlí a z devíti postavíček, jako jsou například neandrtálec či jakýsi bizarní hybrid psa a ovce).

Dále je hra nově kompatibilní s ovladačem Dual Shock. To je asi tak vše, co člověk zpočátku zaznamená. Největší pokrok však hra udělala v nabídce různých herních režimů.

Režim 100 Attack představuje sto puzzlů rozdělených po desíti do úrovní. Na začátku je to příjemně jednoduché, ale pozdější rébusy vám zaručeně zavaří mozky. Bude vám trvat týdny, než všechny úkoly splníte. Kdyby vám to náhodou nestačilo, jsou k dispozici další režimy: IQ Final (takový logický maratón), ještě těžší IQ Create a Survival.

Nejdůležitější slabina původní hry *Kurushi*, v režimu pro dva hráče, je nyní odstraněna. Namísto kolového systému, který postrádal napětí z paralelního soupeření dvou hráčů, *Kurushi Final* nabízí vynikající split-screen, který asi upoutá na hře nakonec ze všeho nejvíce.

Ačkoli se na první pohled může zdát, že pobíhání kolem šedých kostek není úplně ten pravý ořechový způsob, jak s PlayStationem trávit čas, ujišťujeme vás, že v tomto případě zdání skutečně velice klame. *Kurushi Final* má vynikající atmosféru, totální hratelnost a vtahující návykovost. Je to jeden z nejlepších logických titulů vůbec.

Oliver Hurley



Alternativy...

<i>Kurushi Final</i>	9/10
<i>Bust-A-Move 3</i>	9/10
<i>Super Puzzle Fighter 2</i>	9/10
<i>Tetris Plus</i>	8/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Není silnou stránkou této hry. 4

■ HRATELNOST:

Fantasticky návyková. 9

■ ŽIVOTNOST:

Vyvěste telefon, zatáhněte rolety a zamkněte se. 9

Screenshots této hry zrovna nepomáhají, ale pokud je pro vás hratelnost více než pozlátka, neuděláte chybu, když si *Kurushi Final* pořídíte. Navíc má split-screen pro dva!

9
Z DESETI



■ VÝROBCE:	Sunsoft	■ VYDAVATEL:	Sunsoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	průměrná	■ STYL:	RPG

[1] Obchod příšerami. [2] Zelenooký brouk, nebo něco velmi podobného. [3] Roztomilé zvířátko. Teoreticky. [4] Pohled na svět v tradici RPG. [5] Až do revoluce musely RPG postavy pracovat v dolech. [6] Cvičení v boji. [7] Ahoj dědo.



Monsterseed

Není to semínko, které byste chtěli zasadit na své zahrádce, pokud zrovna nechcete, aby se vaše nedělní odpoledne proměnilo v boj o přežití.

Tamagotchi! Tady není třeba říkat „Pozdrav pánbůh!“, sezóna senné rýmy nás snad konečně opustila. Elektronická zvířátka sice též vyvolávají alergickou reakci některých rodičů, ale důležitější je skutečnost, že se stala inspirací pro toto RPG Sunsoftu. Jediné, co *Monsterseed* vylučuje z dlouhé řady průměrných role-playing her, je, že si můžete vypěstovat vlastní příšery a posílat je do boje. A ani to se nám zpočátku nezdálo jako příliš dobrý nápad.

Funguje to následovně. Po krátkém dobrodružství si pomůžete k několika různým skvrnitým vajíčkům. Pak se dobelháte zpět do své vyšrafované místnosti, kde podniknete šílený vědecký experiment. Nejprve si vyberete jaký druh objektu chcete vypěstovat. Různé druhy vajec plodí různé odrůdy bestií. Pak na 'semínko' nalijete něco málo roztoku, nastavíte teplotu nádře, posadíte se a budete vědecky pozorovat, jaká zrudnost se z toho vyklube.

Šokující na tom je, že je to v podstatě dosti zábavné. Do tohoto procesu se vkládají překvapivě silné emoce a zrození nového zvrhlíka je skoro infarktovou událostí. Najdeme tady jakýsi panteon bytostí, které můžeme př-

vést k životu, a každá je něčím trochu specifická, abychom je od sebe rozpoznali. Abychom mohli vytvořit ideální soubor netvorů, jsou tu k dispozici magické formule a podpůrná kouzla.

Kouzelná hůlka na vykouzlení příšer není ale bohužel v erpégéckovém světě ničím světoborným. O zbytku hry to platí dvojnásobně. Adventurové části se zbytečně vlečou, prostředí je jen málo interaktivní a ve všem panuje neuvěřitelný zmatek (hlavně protože tu chybí mapy).

Prázdnotu úrovní mají vynahradit dlouhatánské souboje. Pokud však na vás nepřítel zaútočí v hojnějším počtu, vytasí se na vás hra s mučivou pomalostí. Přesto je však nakonec bojování asi nejlepší stránkou hry. Najdeme tu dostatek strategie, která upoutává hráčovu pozornost a dává mu na chvíli zapomenout na méně atraktivní aspekty *Monsterseed*. Můžete dokonce bojovat člověk proti člověku v souboji s ďábelským týmem svého přítele, chcete-li zjistit, kdo z vás je lepší Viktor Frankenstein ze Ženevy.

Nakonec, i když hru s klidným svědomím doporučit nelze, lovci podivností by si ji neměli nechat ujít.

Kieron Gillen

Alternativy...

<i>Final Fantasy VII</i>	10/10
<i>Wild Arms</i>	9/10
<i>Monsterseed</i>	8/10



VERDIKT

- GRAFIKA: Přehlídka super deformovaných efektů (s kouzly). 5
- HRATELNOST: Příliš pomalá, dokonce i na RPG. 6
- ŽIVOTNOST: Dlouhý příběh plus zábavná volba týmové bitky. 7

Do bohatství *Final Fantasy VII* má *Monsterseed* docela hodně daleko. Jako adventura zcela selhává. S *FFVII* se to prostě nedá srovnávat...

6
Z DESETI

SEGA HAVEN



Cobra pistole - vibrační
podporuje všechny hry



Cyber Shock - DualShock
Analog - joystick



Multi 8 in 1 - nástavec na PSX joystick



MultiTap pro PSX -
1 - 4 hráčů



Sega Mega Drive Control Pad



Volanty různé typy, analog.
+ digit. + vibration

Prodejna + bazar
Ruská 88
Praha 10, 105 00
Tel. + Fax: 02/73 57 412
Po - Pá 13.00 - 18.00



Dreamcast - připravujeme



PSX Mouse



DJ man - joystick, DualShock

Velkoobchod Maloobchod
Zásilková služba
Vzorková prodejna
Vinohradská 17 120 00 Praha 2
Tel.: 02/222 50 773, Fax 02/73 57 412
Mobil. Tel. 0602 / 355 849
Otevřeno: Po - Pá 10.00 - 18.30
www.okservis.co.uk/fliko

SLEVY PRO VELKOODBĚRATELE



PSX DualShock +
analog - joystick



Sony PlayStation + DualShock



PSX - 15 pozic paměťová karta



PSX joystick normal



Prodlužovací a Link
kabel pro PSX



PSX - 120 pozic paměťová karta s display



PSX - video karta přehrává video CD



PSX - 1440 pozic paměťová karta



ProActionReplay PSX -
přes 400 cheatů



Tečky, baterky na PSX, SS, N64, Dreamcast



PSX převodník 3in 1, NTSC - PAL
+ RFmit + audio out

Prodejna + bazar
Poznaňská 441
Praha 8, 181 00
Tel.: 0602 330 601
Po - Pá 14.00 - 18.00



Hledáme další prodejce, prodejci vyžádejte si dealerský ceník, budete mile překvapeni. Nakupovat u zdroje se vyplácí.

SPECIALISTÉ NA Sony PlayStation PRO VÁS DOVEZLI:



PSX S RADIČKOU
199,- Kč



PSX MEDAION
199,- Kč



PSX (POMAZ) KABEL
199,- Kč

Stromy karty	
4 M - 15 POZIC	bez kompres. 449,- Kč
8 M - 120 P MAX	s kompres. 759,- Kč
16 M - 240 P MAX	s kompres. 899,- Kč
24 M - 360 P MAX	s kompres. 999,- Kč
32 M - 480 P MAX	s kompres. 1099,- Kč
12 M - 180 P MAX	s kompres. 1199,- Kč

Ovladače	
TURBO SHOCK	499,- Kč
TURBO SHOCK TURBO KRYTO	499,- Kč
DUAL SHOCK SONY	1299,- Kč
TRIPLE SHOCK People's Unit SONY	899,- Kč
TRIPLE SHOCK People's Unit SONY	2099,- Kč
TRIPLE SHOCK People's Unit SONY	2099,- Kč
TRIPLE SHOCK People's Unit SONY	2099,- Kč
TRIPLE SHOCK People's Unit SONY	2099,- Kč



PSX S RADIČKOU
199,- Kč



PSX KABEL
199,- Kč

Special

Další příslušenství a speciální ovladače

Kabely

HERNÍ KONZOLE DualShock
SCPH 7502, nebo 9002 - jen 4 999,- Kč
COLOR MOD. ČIP 700,- Kč
STANDARD MOD. ČIP 300,- Kč
PSX HOUSING ORIGINAL 690,- Kč
PSX HOUSING PRUHLEDNÝ 990,- Kč
PSX DESKA ZDROJ 690,- Kč
PSX ZÁKLADNÍ DESKA 1 990,- Kč
CD ROM OPTIKA SONY 1 990,- Kč

MOVIE ADAPTER
PSX - 120 pozic paměťová karta s display 890,- Kč
PSX - 1440 pozic paměťová karta 1 990,- Kč
ProActionReplay PSX - přes 400 cheatů 990,- Kč
Tečky, baterky na PSX, SS, N64, Dreamcast 590,- Kč - 790,- Kč
PSX převodník 3in 1, NTSC - PAL + RFmit + audio out 990,- Kč

PSX S RADIČKOU 199,- Kč
PSX KABEL 199,- Kč
PSX (POMAZ) KABEL 199,- Kč
PSX MEDAION 199,- Kč
PSX S RADIČKOU 199,- Kč
PSX KABEL 199,- Kč
PSX (POMAZ) KABEL 199,- Kč
PSX MEDAION 199,- Kč
PSX S RADIČKOU 199,- Kč
PSX KABEL 199,- Kč
PSX (POMAZ) KABEL 199,- Kč
PSX MEDAION 199,- Kč



PSX S RADIČKOU
199,- Kč



PSX KABEL
199,- Kč



PSX (POMAZ) KABEL
199,- Kč



PSX MEDAION
199,- Kč



PSX S RADIČKOU
199,- Kč



PSX KABEL
199,- Kč



PSX (POMAZ) KABEL
199,- Kč



PSX MEDAION
199,- Kč



PSX S RADIČKOU
199,- Kč

Praha 10: Tekken s.r.o. - PSX Bazar
Tel: 02/71743567, 0606 888 448
http://www.digitec.cz/tekken
e-mail: tekken@digitec.cz

Praha 2: Digitec s.r.o. Resselova 3, Praha 2, 120 00
tel./fax: 02/295 660, 0602 449 563, 0606 879 776
http://www.digitec.cz - podrobný popis produktů
e-mail: psx@digitec.cz

Ostrava: Digitec, Zborovská 42, Nový Jičín 741 01
Tel: 0656/707 520, 0603 472 125
http://www.danek-psx.cz
e-mail: danek@applet.cz

Množství slevy
možné u každého
autorizovaného
dealera Digitec s.r.o.
Záruka na veškerá
dovážené zboží je
6 měsíců od data prodeje.



Zboží doležené na uvedených adresách za tyto ceny zboží obdržíte i na dobrou do 24 hodin

■ VÝROBCE: **Cryo Interactive** ■ VYDAVATEL: **Cryo Interactive**
 ■ DATUM VYDÁNÍ: **v prodeji** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **11+**
 ■ ANGLIČTINA: **průměrná** ■ STYL: **3D adventura**



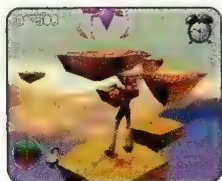
PlayTest

Dreams

Je nová trojrozměrná adventura od Crya
 naplněním odvčkého snu, nebo jen další noční můrou?



(1-4) Těchto nočních můr se zbavíte buď ránou pěstí, kopnutím nebo hozením many. Nuda. **(5)** Létat je zábava - asi tak deset sekund. **(6-7)** Váš průvodce snovým světem.



Jistě souhlasíte, že sny jsou skvělá věc. Tak třeba včera v noci se vám určitě zdálo, že ji trávíte s rozkošnou Naomi Campbellou. A pak to, jak jste ve finále světového šampionátu ve fotbale vstřelili Brazílci vítězný gól. Na druhou stranu mohou být sny pěkně protivné, něco, co si rozhodně není třeba závidět - vzpomeňte si na slavný Trainspotting.

Podobně i *Dreams* začínají celkem dobře, ovšem záhy přicházejí problémy: úvodní sekvence je tak trochu neučesaná, zápleтка mělká a zmatená. Vám je přisouzena role Duncana (ehm, ehm), kněze ze starého Egypta, který uvízl ve snovém světě, když prováděl magický rituál se svými kamarádky v dlouhých róbách. A vaším úkolem je zvládnout „Vůli“ přeskokování mezi jednotlivými plošinami a bojováním s nejrůznějšími nočními můrami, které v hájemství snů pochopitelně nabývají tělesné podoby. Jakmile se trochu seznámíte s tou starou magií, můžete se proměňovat ve dvě další postavy - velkého modrého chlapka nebo sličnou děvku v bílých šortkách - no, je to jen na vás, co si vyberete, nakonec je to váš sen. Jelikož se však nikdy nedočkáte toho, že by vás s těmito postavami někdo seznámil, šance, že vás pohltí děj, je jen mizivá. Obě postavy mají své silnější i slabší stránky: nadělaný týpek dokáže pěkně praštit, dívka je zase zručná v používání many, což je zdroj energie pro místní kouzla. Mimochodem mana se shromažďuje sbíráním zvláštních předmětů po snovém světě.

Abyste nebyli úplně bez pomoci, setkáte se s podivnými tvory, které vám budou radit co a jak nej-

lépe udělat. Ale buď jsou to zkušení diplomaté, nebo naprostí pitomci, protože ani jednou vám nedají tu nejužitečnější radu ze všech: zahodit joypad a jít od toho. Nakonec ji ale nebudete potřebovat - stačí pár minut, zaskáčete si po plošinách, kouknete, co že to vlastně je ta mana, a vaše ruka bude samovolně hledat vypínač. Navzdory některým zdařilým animacím mezi úrovněmi i skutečnosti, že létat vzduchem není úplně tak k zahození, hratelnost ani úroveň samotné nejsou dostatečně rozmanité na to, aby vám zabránily neusnout.

Hra je patrně výplodem šílené noci plné mystické-ho osvětlení a točeného piva, kterou zaměstnanci Crya uspořádali v nejbližším kamenném kruhu. Náš názor je ten, že je lepší nechat pohanství pohanům. Nedomrlá mystika ještě nikdy neudělala z žádné podprůměrné hry zábavnou trojrozměrnou adventuru.

Stephen Lawson

Alternativy...

<i>Tomb Raider 3</i>	10/10
<i>The Phantom Menace</i>	8/10
<i>Soul Reaver</i>	9/10
<i>Dreams</i>	3/10

VERDIKT

- GRAFKA: **Pěkné filmy, ale jinak málo detailní a zastaralá.** 4
- HRATELNOST: **Nudná a opakující se.** 3
- ŽIVOTNOST: **Spíše záležitost minut než hodin.** 3

PlayStation
Magazin

Hra se snaží uchvátit fantasmagorickým konceptem, FMV sekvencemi a magií, ovšem jakožto trojrozměrná adventura selhává ve všech bodech.

3
 Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

S platností od tohoto čísla přebírá tuto dvoustránku plně do své moci Chalid Himmat. Změny jsou následující: cheaty budou atraktivnější a aktuálnější + vynecháme zdlouhavý úvod a pouštíme se rovnou k věci:

POWERLINE

V-RALLY 2

Zatím se nám bohužel podařilo objevit pouze jediný cheat k této úchvatné závodní hře, ale vzhledem k tomu, že se jedná o docela zásadní kousek, jsme se rozhodli jím obtěžkat vaše hráčská ramena.

K aktivaci cheatu se dostaňte do „Progress Screen“ obrazovky a }stiskněte **□**, **□**, **←**, **→**, **←**, **→**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**, **⊗**, **⊗** + **□**. Pokud jste postupovali správně, měli byste zaslechnout klikací zvuk potvrzující vaši úspěšnou akci. Nyní projedte všechny tmavé plochy vaší obrazovky a na každé stiskněte **⊗**. Rázem máte

k dispozici vše co vám V-Rally 2 může nabídnout.

POWERLINE

CIVILIZATION 2

V jednom z předchozích vydání PlayStation Magazínu jsme nedopatřením (šotkovým) umístili nefunkční cheat k Civilizaci 2. Všem „civilistům“ se tímto omlouváme a opravujeme původní název města z „Cash“ na „_Cash“ (tedy včetně podtržítka a při psaní velkého H musíte podržet klávesu **Ⓢ**).

POWERLINE

CROC 2

Pro mega akční plošinovku vám rovněž přinášíme hrstku cheatů, tak se připoutejte, tedy odpoutejte a hurá na věc. K aktivaci cheat menu podržte **Ⓢ** a stiskněte **△**, **←**, **←**, **→**, **⊗**, **↑**, **↑**, **←** a **⊙**. Až se dostanete do

hry stiskněte současně **Ⓢ** a **Ⓢ** a dostanete se do cheat menu.

POWERLINE

TEST DRIVE 5

VŠECHNY VOZY:

v hlavním menu si vyberte „Full Race“ a poté zvolte buďto „Cup Race“, nebo „Time Trials“. Dostanete se do menu, kde se vkládají jména a nyní dávejte bedlivě pozor. Podepište se jako „**R, O, N, E**“ a dostanete do výbavy kompletně všechny káry.

Nový herní mód - postup je zcela stejný jako u předchozího cheatu, ale podepišete se jako „**V, R, S, I, X**“. Když se nyní vrátíte do „Select Race Type“ menu budete mít k dispozici funkci nový mód hry „Cop Race“.

Všechny tratě - Z hlavního menu vyberte „Full Race“, poté „Time Trials“

a nakonec se podepište jako „**M, T, H, R, E, E**“ a budete-li nyní pokračovat buďto jako „Time Trials“, nebo „Single Race“ otevřou se vám kompletně všechny tratě.

POWERLINE

BRIAN LARA CRICKET

Přejete si zahrát některý z legendárních kriketových zápasů? Není problém, přinášíme vám návod jak toho docílit.

Napište **O, V, E, R, T, I, M, E**, a ocitnete se v druhém utkání, Zimbabwe vs Anglie 1996.

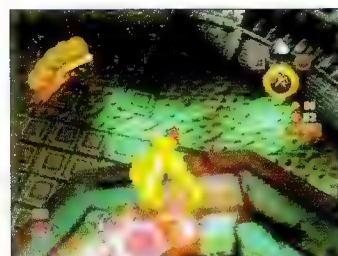
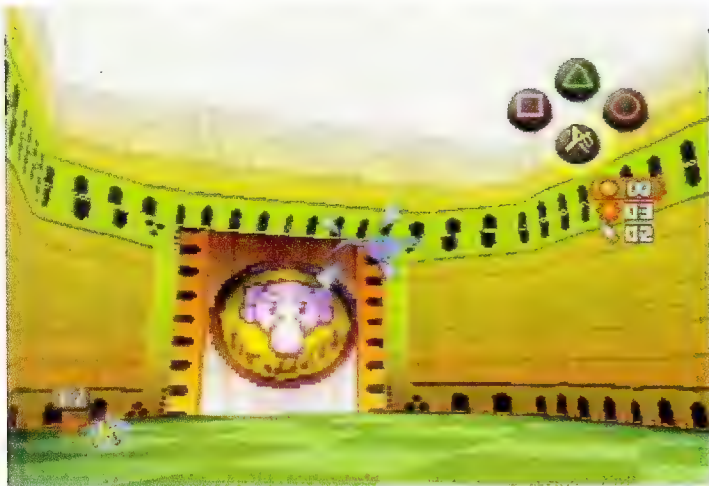
Napište **S, A, U, S, A, G, E, S**, a ocitnete se v třetím utkání, Západní Indie vs Indie 1983.

Napište **D, I, L, L, B, E, R, T**, a ocitnete se ve čtvrtém utkání, Austrálie vs Západní Indie 1987.

B, A, T, K, I, A, G, S - Austrálie vs Anglie 1987.



Někdo po vás hodí míček rychlostí 150 kilometrů za hodinu a vy se do něj musíte trefit. Znáš tedy někdo pravidla kriketu?



P, A, N, C, A, K, E, S - Anglie vs. Rakousko 1997.
F, R, I, E, D, E, G, G - Anglie vs. Rakousko 1948.
P, L, A, C, E, B, O, 1 - Západní Indie vs. Pákistán.
C, L, U, E, L, E, S, S - Anglie vs. Rakousko 1981.
N, O, W, A, Y, E, A, S - Pákistán vs. Srí Lanka.

POWERLINE

WARZONE 2100

Byla to nepochybně magie toho nejtemnějšího kalibru, kdo nám po ty dlouhé měsíce bránit v nalezení nějakého žhavého cheatu k takto kvalitní strategii. Ale my jsme se pochopitelně nenechali oklamat závojem neznalosti a tak vám nyní přinášíme pár žhavých cheatů.

Pro jejich aktivaci musíte přehodit ovladač do druhého slotu, spustit Playstation s hrou a během nahrávání držet . Jakmile naběh-

Na této stránce se dočtete pár rad, jak vyjít s opičky.

ne hlavní menu stiskněte **[X], [X], [X], [X], [X], [X], [X], [X]**. Tím získáte přístup k cheatům pro druhou a třetí kampaň (stále bude platit ovladač ve druhém slotu pro aktivaci cheatů).

Přidání budovy

- během hry stiskněte **[X]**.

Další jednotky - stiskněte **[X]**.

Všechny věci - stiskněte **[X]**.

Nesmrtelnost - stiskněte **[X]** (krom toho se vám odhalí všechny skryté objekty ve hře).

Dokončení aktivního výzkumu - stiskněte **[X]**.

Skok do následující úrovně - stiskněte **[X]**.

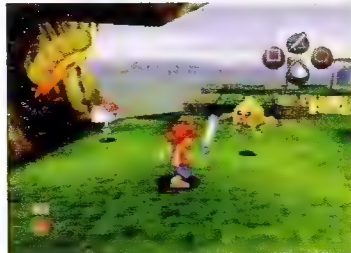
Super silné jednotky - stiskněte **[X]**.

POWERLINE

MONSTER SEED

Všechny příšery - na „Soulin Monster“ ranči jděte do „Option“ obrazovky a označte sekci „Buy Monster“. Poté stiskněte **[X], [X], [X], [X], [X], [X], [X], [X]**.

Finální animace - na titulní obrazovce



stiskněte **[X], [X], [X], [X], [X], [X], [X], [X]**.

Všechny věci - v „options“ obrazovce stiskněte **[X], [X], [X], [X], [X], [X], [X], [X]**.

Obrovské příšery - jděte na „Monster-Ranch“ a stiskněte **[X], [X], [X], [X], [X]** a .

POWERLINE

KURUSHI

Demo úrovně - zvolte „Rules option“ a označte Demo 1, Demo 2, nebo Demo 3. Podržte **[X], [X]** a stiskněte **[X]** pro spuštění hry v navolené demo úrovni.

Hra za Eliota - vydržte v „Survival“ módu hry alespoň deset minut.

Hra za Dicksona - dohrajte hru s April a získajte IQ přes 150.

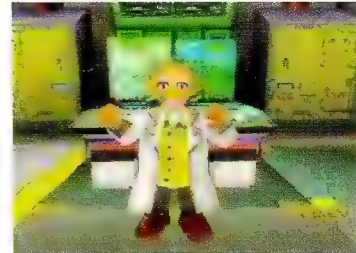
Hra za Cherry - vydržte v „Survival“ módu hry s Eliotem alespoň patnáct minut.

Hra za April - doraďte hru s IQ přes 100.

Hra za Morgan - dokončete hru s Dicksonem a získajte IQ přes 200.

Hra za Kimi - doraďte hru s Morgan a získajte IQ přes 300.

Hra za Altase - dojeďte hru s Morgan a získajte IQ přes 400.



Hra za Spike - dohrajte hru s Cynthii a mějte IQ přes 400.

Hra za Cynthii - vyčistěte „Final Stage“ a uložte to na svoji paměťovou kartu.

Tvorba vlastních puzzlů - vyčistěte „Final Stage“ a uložte to na svoji paměťovou kartu. Nyní jděte do „Options“ a vyberte „Game Mode“, zvolte „System“ a stiskněte „Right“ pro zapnutí originálního módu. Opusťte „Options“ a spusťte hru pro jednoho hráče. Nyní si budete moci editovat vlastní puzzle!

POWERLINE

APE ESCAPE

Snadné zajmutí - přikradte se k opici, kterou budete chtít polapit a zatímco budete stále v plíživé pozici vrhněte síť po opici (wow, to vypadá na rýmovačku). Chudinká opice si vás nevšimne a tímto způsobem se jí snadno zmocníte.

Tajný tunel - v druhé úrovni džungle nalezněte stopku (značku) a postrčte ji. Tím by se vám měl odhalit tajný tunel. Co se v něm skrývá vám ale neprozradíme.

Chalid Himmat



Tuhle závodní hru máme moc rádi, ale nějaký ten cheat přeci jen občas bodne.

TOP SECRET

MILÍ HRÁČI, TOHLE JE DRUHÁ LEKCE PŘÍRUČKY TOP SECRET JAK VYZRÁT NA PAVIÁNY. NA KONCI BUDETE ZNÁT VŠECHNA NEZBYTNÁ OPATŘENÍ, KTERÁ VÁM POMOHOU ZABYDLET SE V TOMHLE OPIČINCI.

APE ESCAPE ČÁST 2

ÚROVEŇ 15

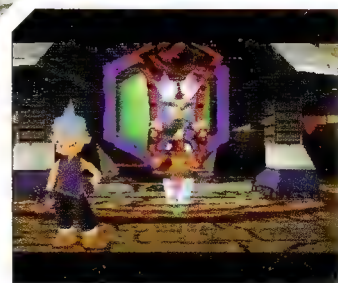
CIVILISATION: CRUMBLING CASTLE

Tato úroveň je díky 21 dalším opicím, které musíte odchytit, a duchovi, jehož je třeba vyhnat, největší v celé hře. Rozkrájejte několik cibulí, které se vám připestou do cesty na startu úrovně, a vydejte se kolem plotu u skály.

Slezte ze srázu pro opici, další polapte za rohem a pak se vydejte k mostu. Vtrhněte do hradu a roztočte káču, pak se pusťte dveřmi vlevo a najdete řádčího opičáka. Kolo po levé straně vztyčí několik sloupů a vy můžete použít schody a vrtuli, abyste se dostali nahoru. Zůstaňte napravo, abyste se vyhnuli barelům, a utíkejte až nahoru na budovu. Tady skotačí párek opic na lustrech, polapte je s pomocí své vrtule a hrad opusťte. Cestou ale nezapomeňte na gibbona, který se skrývá za dveřmi a na cimbuří. Skočte pro jednu opici dolů do trávy a vraťte se k hradní bráně. Zmocněte se trojice opičáků a uvolní se vám cesta dovnitř skrze nově otevřené dveře. Tady najdete v křesle šimpanze a další dvojici na lustrech. Soupněte do pytle toho, co sedí nahoře na schodech, a s pomocí vrtule dostanete dalšího. Otočte se a sklouzněte dolů doleva, na půl cesty seskočte a dostanete se do místnosti nacpané gibbony. Sražte oranžového ptáka naproti Mne Guillotine a sklouzněte se po svahu na římsu, kde je další



opice. Dokončete sjezd a pokračujte na pulzující plošinu, odkud se můžete odrazit na horní plošinu a lapit další opici. Když se odsud spustíte, dostanete se do haly a k rytíři, který střeží vchod. Pět zásahů vaším nádobíčkem, a máte volnou cestu k bazénu a k polapení mořské opice. Další je v cele, zmáčknete tedy knoflík, pustíte ji ven a chytíte do sítě. Vyskočte z vody a na zeď po pravé ruce, pak přeskočte k dřevěné plošině a přeskočte propast.



Ocitnete se v místnosti plné strojů. Přeskákejte čepce a ulovte opici napravo. Tlačítko před vámi vám otevře dveře na vrcholu hradu. Projděte branou, uhoďte do pravého tlačítka a otevře se vám menší branka. Vejděte do tunelu a na jeho konci zahněte doleva, potopte se do vody a vynořte se u samých základů hradu.

Vyskočte na trámy vyčnívající ze zdi. Po nich stále nahoru ke dveřím věže. Tady najdete ducha, ale ten vám mile rád podstříčí dalšího bosse, s nímž se musíte utkat. Držte se od něj dál, zaútočte a zabijte ho. Stačí bohatě pět jednoduchých zásahů, a je po něm.



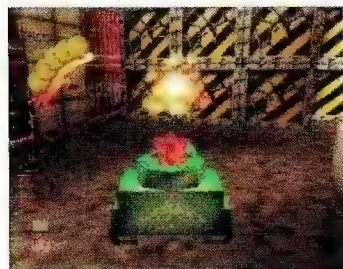
APE ESCAPE



LEVEL 16

BASE OF SPECTRE: CARINO CITY

V kleci nahoře na schodech po vaší levé ruce najdete lelkující opici. Dostanete ji s pomocí autíčka na dálkové ovládání. Zabijte vosy na kmelech stromů a vyšplhejte nahoru, abyste dostali gibbona u boxerského ringu. Ignorujte opici na vrcholu roury a zneškodněte raději tu, která se



usídlila níž. Shora na vás skočí robot, ale když se katapultujete, narazí a vy za své úsilí dostanete život navíc.

Vydejte se nahoru po schodišti po pravé ruce, spusťte se dolů dírou a najdete další opici v kleci. S otevřením branky pomocí tlačítka vám opět pomůže auto na dálkové ovládání. Teď použijte autíčko ke stlačení knoflíku nad schody a sledujte, jak vyskáčí plošiny. Přeskočte a opět dojedte autíčkem k tlačítku skrz další klec. Sklouzněte dolů ze svahu před vámi a najdete další opici, pak se potopte do jezírka, kde se v odtokové rouře skrývá další gibbon. Vyhněte se barelům v další místnosti a s pomocí vrtule se dostanete na plošinu uprostřed místnosti. Vyleťte k trámu ve výšce a polapte opice, které se tam rozvalují, pak skočte zpět k barelům po pravé ruce a skrz kanálovou rouru. Na vršku stromu čeká na chycení další opičák. Pozor, ať na něj nezapomenete! Vraťte se přímo do hlavní části úrovně, do místnosti s kutálejícími se barely. Chytněte šimpanze v korunách stromů a přeskočte k tunelu napravo. Potopte se do vody a proplavte mezerou k další opici. Dírou ve zdi se dostanete nahoru na vodopád. Tam ulovte předposledního

opičáka a ten poslední na vás čeká v kleci opodál. Úroveň dokončena.

ÚROVEŇ 17

BASE OF SPECTRE – SPECTRE'S FACTORY

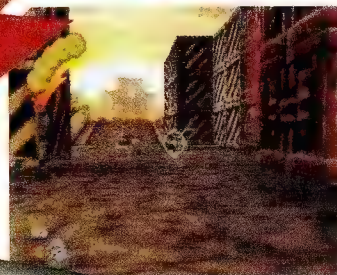
Skočte do obrněného tanku a zastřelte všechno, co uvidíte. Ve zdi naproti vám se skrývá první opice. Rozstřílejte zeď a chytte ji.

Další se snaží zdrhnout v lodi. Vystřílejte ho a chytte, až bude padat. Postupujte dál, dokud se nedostanete ke skleněné kleci. Otvírejte si s pomocí autíčka, dokud se nedostanete na druhou stranu. Vyhněte se raketám, které střílí opice, a chytte ji.

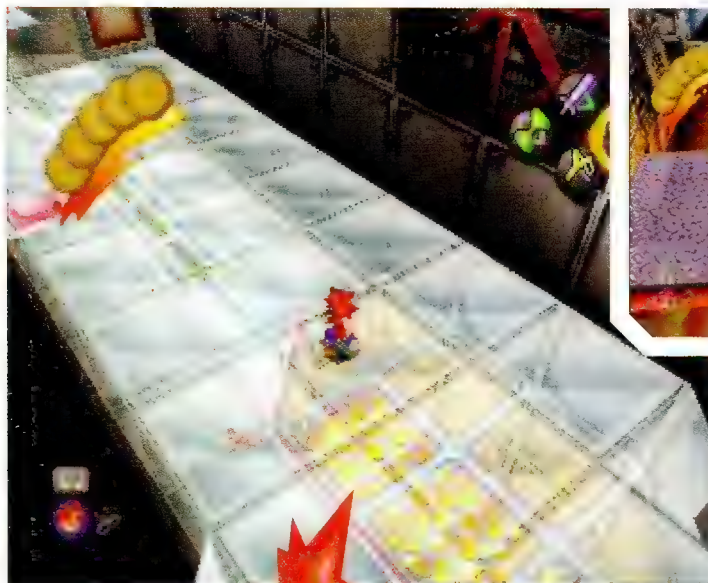
Pusťte se dveřmi, pak dál napravo, kde se musíte vyhýbat kladivům, a pak bouchněte do kola uprostřed.

Vydejte se po plošinách nahoru, a než se zmocníte opice a otevřete si dalším knoflíkem, vyhmátněte robota.

Výtahem sjedte dolů ke kolu, bouchněte do něj a jděte zpátky nahoru a pak dveřmi - tady najdete robota ovládaného opicemi. Zůstaňte stát u dveří, a až se otočí, střílejte katapulty. Až vybuchne, chytte gibbona. Přeskočte ostrnaté plošiny, utkejte tunelem a skákejte po dopravních páscech. Na trámu tady najdete opičáka, seberte ho a skočte na plošinu po levé ruce, kde musíte zneškodnit dalšího robota, abyste se dostali k šimpanzovi uvnitř. Vydejte se zpátky k otáčivým plošinám, uhoďte do kola a skočte do velkého kovového kola. Skočte na kovové pletivo, chytte opičáka, seskočte dolů



TOP SECRET



a zajedte autíčkem do klece, kde čeká poslední opice.

ÚROVEŇ 18 BASE OF SPECTRE: SPECTRE'S BUILDING

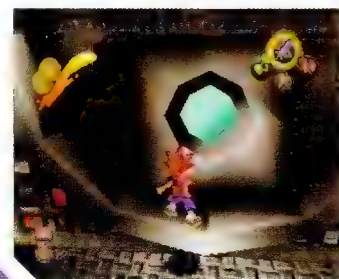
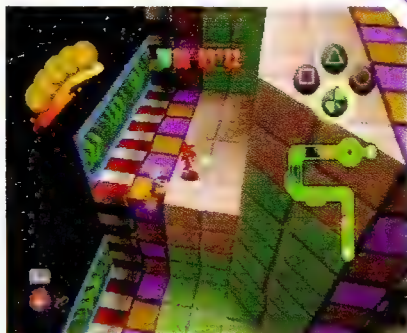
Snažit se tady chytit ducha je marné, provrtá se ven a nechá vás, abyste se postarali o pytel opic. Chyťte první a zlikvidujte bojovníka napravo. Sejděte zpátky po schodech k díře vpředu a vytáhněte odsud opici. Polapte další opičku a uhoďte do knoflíku, abyste vypustili vodu z jezír-

ka. Vydejte se dolů a pomocí vrtulky se dostanete k opicím, které balancují na rourách. Na čílu dojedete k odtokové rouře a vyskočte nahoru pro dalšího opičáka. Vraťte se do hlavní haly, vyběhněte schody a vydejte se nově otevřenými dveřmi. Skočte znovu do tanku a prostřílejte si cestu nahoru, kde můžete seskočit do trávy a chytit další opici. Jděte pořád nahoru a postřílejte maniky, kteří se motají kolem dveří. Najdete rouru, s jejíž pomocí dostanete další opici u vypínače, pak může vypínač stisknout a skočit mezi kovové tyče. Autíčko na dálkové ovládání pošlete k vypínači, který udrží tyče na místě, a zajměte dva gibbony. Otevřete skleněné dveře, kterými se můžete

prostřílet, a chytíte další opici. Poslední šimpanz na vás čeká na spodním trámu u větrných turbín. Nechte znova autíčko na vypínači a projděte, abyste se dostali k opici. Vjedte autíčkem na vypínač ještě jednou a vydejte se dveřmi nalevo za posledním dobrodružstvím s duchem, nebo spíš s dalším potvorným robotem. Jednoduchý způsob jak ho porazit, až se objeví, je použít katapultových střel na zelený vypínač.

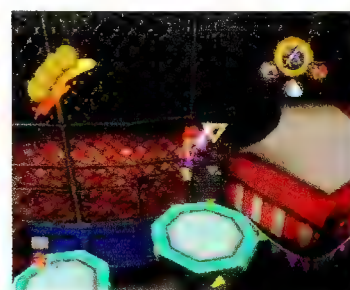
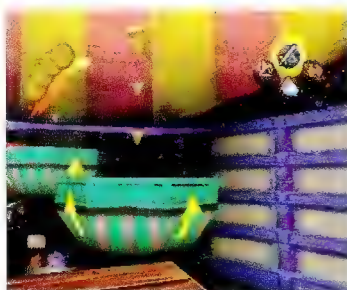
ÚROVEŇ 19 SPECTRELAND: SPECTRE SQUARE

Poslední úroveň sestává z pěti miniúrovní, nejdříve se ale vydejte do Western Land. Chyťte první opici na střeše, vyšplháte tam po



APE ESCAPE

barelu. Další uvízly za lítačkami nahoře v budově. Použijte katapult, abyste je zachytili, až budou padat. Teď uhoďte Coaster. Přeskočte dveře a za tobogánem nalevo najdete opici na trávě. Vydejte se nahoru po schodech a z klece vyprostěte profesorova pomocníka. Zabijte všechny duchy a přeskočte spadlou tyč. Nalevo najdete klec s opicí, počkejte, až si otevře dveře tím, že stoupne na vypínač, a chyťte ho. Nechte auto na vypínači, přeskákejte plošiny a budete se moci spustit do místnosti s rakvemi a zajmout tři šimpanzy. To vám také umožní vypustit šílenou ženu. Nakonec musíte najít profesora. Vydejte se k pulzujícím plošinám ke kleci nahoře a střílejte do slona, dokud se nesvalí na zem. S pomocí vrtulky se můžete spustit do



klece a zaútočit na mladého Dumba pěti zásahy. Teď jste zachránili profesora a je čas na velké duchařské představení. Najdete ho v místnosti Go Kart. Trojím úderem do zeleného tlačítka vzadu odpálíte velké auto a následujete ducha do Sky Tower. První opice je nahoře na plošinách napravo. Chyťte ji a sklouzněte dolů po svahu k lodi, kde se rozvaluje trojice mořských opic. Chyťte je a otevřou se dveře před vámi, vejďte do klece napravo, kde katapultová střela

otevře další klec. Chyťte opici dole a další dvě, které právě letí kolem vchodu do věže.

Vydejte se doleva, dveřmi, bouchněte do vypínače u dveří a pak se vraťte cestou, kterou jste přišli. Objeďte klec napravo a řiďte svou buggynu škvírou k pohyblivé plošině, kde najdete vypínač schovaný za rohem. Chyťte opici, přeskákejte plošiny k zelenému přepravniku a podnikněte krátký výpád nahoru na trám a přidejte si do sbírky dalšího šimpanze. Skočte do prázdná a zatíže dva vypínače, které trčí z podlahy tak, že se na jeden postavíte vy a na druhý postavíte auto. Skočte do průrvy napravo (okolo velké opičí hlavy) a dotkněte se kola, což způsobí, že opičí hlavě vyskočí oči. Odraďte se od trampolíny, a vaše vrtulka vás vynese nahoru k očím sochy, pak přeskočte na druhou stranu pro další dvojici opic a k tlačítku, které vám otevře elektrický plot, který byl nad schody u vchodu. Teď těmi dveřmi projděte. Vypustte na robo-

ty katapulty a zmocněte se další opice u dopravního pásu a ještě jedné nahoře na věži. Seskočte z věže, dvojskokem na valící se barel a s pomocí vrtulky přeskočte na další. Na otáčivých plošinách se opatrně přesouvejte doleva, velkým skokem přeskočte míč a pošlete auto do kovové krabice, kde zaparkujte na druhém vypínači. Teď se přesunete do další úrovně, s pomocí vrtulky se dostanete na protější plošinu, odkud seskočíte a chyťte další opici. Sjedte autem z vypínače a vyšplhejte znova nahoru. Tentokrát tam však zůstaňte. Hodte jeden ze svých katapultových nuggetů na vypínač a zasáhnete letícího ptáka, který k vám přiletí. Použijte od zdí se vlnící plošiny a dostaňte se cestičkou k pulzujícím. Pak přeskočte k valícím se kolům vpředu. Bouchněte do nich hodně silně a objeví se rychle se pohybující plošina, kterou můžete použít, abyste se dostali nahoru, kde leží a čeká zlý duch.

Utíkejte kolem doleva a pak zpátky proti subbossovi. Dejte mu nakládačku a to celé opakujte pětkrát, abyste ho vyřídili, než se objeví samotný duch. Začne po vás střílet všemi možnými zbraněmi, ale vy na chvíli zůstaňte stát v úkrytu, pak začněte útok na zeleně střílíci paži. Až budou obě paže poraženy, můžete oslavovat vítězství.



TOP SECRET

I TENTO MĚSÍC LOGAN STÁLE JEŠTĚ PRCHÁ, TAKŽE NEOTÁLEJTE ANI CHVÍLI, HOĎTE NA SEBE SVOU LETECKOU BUNDU, POPADNĚTE BIZ-2, K OPASKU SI PŘIPNĚTE PLYNOVÉ GRANÁTY A S CHUTÍ DO TOHO.

SYPHON FILTER ČÁST 2



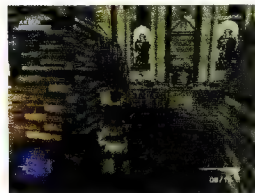
UROVER OVYNACT
**RHOEMER'S
STRONGHOLD**

Vrhnete se do toho hezky po hlavě, bez žádného velkého rozmyšlení, a střílejte na vše, co jen zahlédnete. První pod vámi je týpek se sniperskou puškou, další stojí dale napravo. Oba oddělejte, vezměte si leteckou bundu a PK 102. Vědce rovněž bez milosti odkráslujte a spojte se s Markinsonem, abyste zjistili, jakým způsobem vpravít pacientům do těla antigen. Pak se dejte cestou posetu krabicem, dvířím nalevo ani výpínačem nevypínáte pozor, spíše se rozhlédněte po další letecké bundě. Po cestě narazíte na stráž

a vědce každému věnujte po kulce a z laboratoře přímo před vámi osvobodíte dalších pár pacientů. Pak jděte zpět po neprozkoumané cestě do již západní laboratoře, kde zachráníte dalšího pacienta. V západní laboratoři je třeba zabit dalšího vědce, abyste získali přístupovou kartu. S tou pak jděte k těm dveřím nalevo, které jsou prve minuli bez povšimnutí. Teď už je budete moci otevřít a dostanete se na balkon se třemi okny. Tím jím vyzkoušíte, zabijete dalšího vědce, pak vyskočíte tím severním (získáte K3G4) a nakonec tím prostředním. Dajte se napravo, bez cavyků zlikvidujte stráž a vědce a osvobodíte

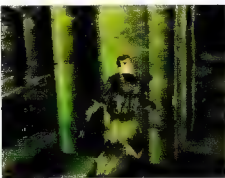


nebohého pacienta. Pak pokračujte stále napravo, střílejte na všechno po cestě a sbalte druhou přístupovou kartu, která vám otevře dveře do knihovny. Zde vylezte až nahoru; z okna nad knihovnou se dobře střílí. Oknem pak proskočíte, přeběhněte most a dostanete se k dalšímu oknu, které je též třeba rozříznout. Získáte tak krabici se zbraněmi. I zde vás čeká nějaká to zabíjení, jak jinak. Osvobodíte posledního pacienta a dále se východním směrem, přičemž každého koho střetnete, oběstranně kukou (třeba máte oči, jako duch Liana Estacada). Hlavně nezapomenejte sebrat poslední přístupovou kartu, kterou bude mít u sebe jedna z mrtvulek. Vylezte po krabici západním směrem, za jedním z rohů číhá stráž, takže až vystříháte, vte, co máte dělat (napovídá: oddělat). Pak slazte zase dolů a vydejte se do ztmavlé místnosti nadeakto od vás. I tady musíte oddělat párek strážců, poté se zmocněte K3G4 a vylezte do podkrovní, kde jsou ještě nějakí strážci. Ne počátku schodiště použijete pří-



UROVER TRINACT
**STRONGHOLD
LOWER LEVEL**

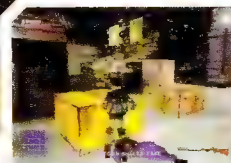
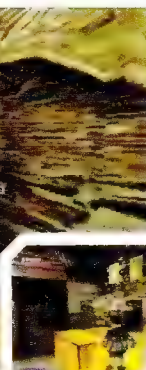
Zmocněte se letecké bundy a po cestě výtahem likvidujte všechny strážce. Úplně dole je místnost s pacientem. Zastřelte stráž a aplikujte antigen. Pak vezměte pušku, proběhněte laboratoří a po schodišti do další místnosti. Další pacient čeká na vaši záchranu na cestě po levé straně. Přeskákejte krabice, pak zabíhnete do další



abyste získali přístupovou kartu. Zpětky na druhém balkoně najdete dveře, které jdou otevřít právě s pomocí této karty, no a za těmi dvěma na vás čeká hafa teroristů, takže si dosyta zestřílíte. Až budou ležet bradou vzhůru, dejte se do laboratoře, kde dřepí další vědět - tor s kartou. V další sekci pak zlikvidujte strážce granáty a jděte opačným směrem až narazíte na další balkon. Zde rovněž zruďte strážce a za pomoci nové karty otevřete dveře. Pak se vlezte na hřbitovní balkon a po římsě na ornamentální balkon - z něho postřílejte strážce a zmocněte se K3G4. Pak pokračujte aleji, až dojdete na hřbitov. Teď dávajte pozor, vědce kolem se skrývá plno neřadů. Narazíte na schodiště - po něm se dá sestoupit do podzemních katakomb a vstoupit do dalšího epického oddílu

UROVER PATNACT
**STRONGHOLD
CATACOMBS**

Jděte stále dolů nalevo, oddělejte strážce a vezměte mu leteckou bundu a pistol. Pak se plašte pomalu dopředu a na párek strážců přímo před vámi hodte plynový granát. Pak sledujte vědce, dokud nezmrzí ve své komoře, a pak tam skočte za ním. Pak jděte za Phaginem, chraňte ho před strážci, seběhněte ze schodů a postřílejte všechny, kteří se vám přimotají do cesty. Společně s Phaginem pak jděte k cele, kde je Lian Xing.



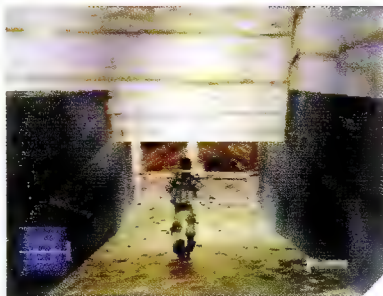
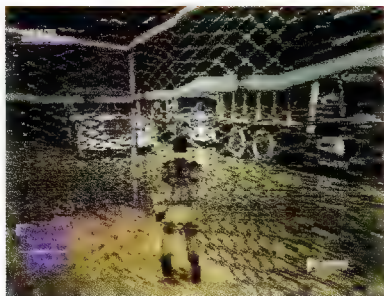
Jenom když si osvobodíte, podaří se vám třem dostat z katakomb.

UROVER PATNACT
**PHARECOM
WAREHOUSES**

Jděte směrem k budově před sedmým skladistěm. Vystřelte okna a vlezte dovnitř. Eriksonovi, seberte a vyhlédávác viru a pak pomocí mapy jděte do skladistě 13. Vlezte dovnitř, seberte granátomet a jděte do skladistě 23, přičemž se na cestě ještě stavte ve skladistě granátů. Ve skladistě se zmocněte pušky Biz-2 a vyšplíhete na římsu vedle plátek. Proskočte oknem a dále po cestě nalevo, až narazíte na tělo. To přejedte vyhlédávácem viru, vyskočte oknem ven a jděte do skladi-

stě 3B, kde najdete další tělo Pak jděte do budovy poblíž skladistě 3B a vyhoďte do vzduchu sudu - pod ními se objeví tunel vedoucí do další sekce. Přeskočte krabice a jděte pořádku doprava - najdete nějaké K3G4. Pak se vracíte na hlavní cestu a za pomoci krabice se vyhoupněte na provaz visící nad vámi. Vypínačem vypněte elektriku a na druhém konci římsy sešplíhete dolů. Vaší další zastávkou bude skladistě 6S: skočte do okna a postřílejte všechny kolem. Tělo poté přejedte vyhlédávácem viru, pak vyhoďte sudu do vzduchu a zdrhněte. Otevřete branku v plotě s elektrickým napětím, pak běžte do tajného tunelu a k další branice. Když proběhnete další řadou sudů a vyhoďte je do vzduchu, zlikvidujte další

TOP SECRET



strážce. Vaším dalším cílem je budova napravo s dvěma okny.

ÚROVEŇ ŠESTNÁCT: PHARCOM ELITE GUARDS

Vyběhněte z tunelu vedoucího do skladiště 76. Těla najdete ve skladišti 82 (tam se dostanete pasáží za bílou krabicí ve skladišti 85), skladišti 74 a také na střeše neočíslovaného skladiště (na tu se dostanete ze železného kontejneru).

Postřílejte strážce, sesbírejte všechny zbraně i munici. Pak proběhněte zpět tunelem a střelte do sudů, jinak vybuchnou v dosti nebezpečné blízkosti od vás. Pak jděte stále nalevo, až dojdete ke skladišti 76.

ÚROVEŇ SEDMNÁCT: WAREHOUSE 76

Tady najdete dvě místnosti - v jedné je Biz-2, v druhé letecká bunda. Dejte Lian zvon, pak vylezte ve vedlejší místnosti po krabicích na římsu. Nahoře najdete několik místností, ale jděte stále rovně, až dojdete na místo, kde se cesta rozdvíjí. Jedna cesta vypadá zatarasená, ale ty krabice jde ve skutečnosti přeskochit a dostat se dál. Přeběhněte přes most, běžte

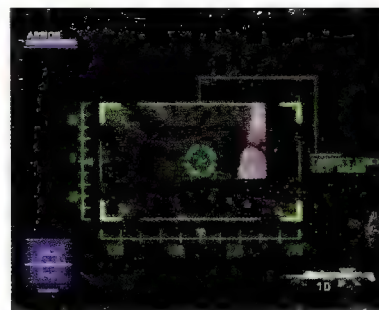
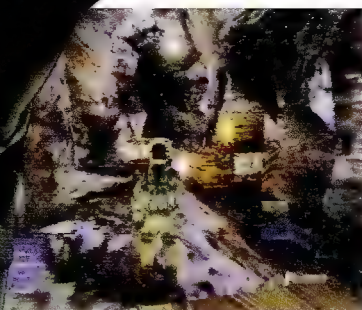


k bílému kontejneru, kde najdete několik granátometů. Ty seberte a jděte zpět na most. Pak se vraťte na rozcestí a dejte se druhou cestou. Narazíte na několik strážců, které je třeba pochopitelně odkráglovat, pak se protáhněte dírou za kontejnerem. Na to, dostat se k výtahu, máte pouze 15 minut. Seberte leteckou bundu na římsu za sebou a běžte do skladiště 76. Proběhněte dveřmi napravo, postřílejte strážce, pak se dejte dveřmi nalevo a vypalte do sudů - to zabije další stráž. Tady získáte sniperskou pušku. S ní vylezte na římsu nedaleko prvního strážce a prolezte dírou. Seskočte dolů a vylezte na bílý kontejner - najdete most, po kterém je třeba rychle přeběhnout, než spadne.

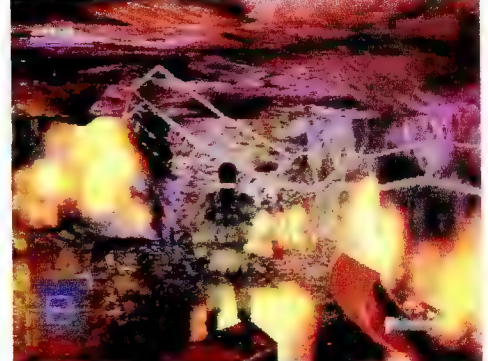
Jděte pořád doprava, přelezte krabice, pak jděte do rohu bílého kontejneru a z něj na most. Seberte M-79, pak rychle na most, než spadne. Protáhněte se dírou zpátky a dejte se jižním směrem, až narazíte na další díru, která je za skupinkou kontejnerů po pravé ruce. Vylezte na most, kde je jeden neřád, z něj pak slezte na druhé straně do další místnosti. Vyhledávač virů vám ukáže, kde je vypínač výtahu. Střelte do něj, skočte do výtahu a pryč.

ÚROVEŇ OSMNÁCT: SILO ACCES TOWERS

Seberte leteckou bundu a jděte přímo na most, kde obdržíte vzkaz. Zprávu přijměte a dejte se



SYPHON FILTER



našli další cestu. Vyšplhajte nahoru výtahovou šachtou a nahore se zmocněte pušky s infračerveným zaměřovačem. Hned oddělte týpka na prvním mostě a přejděte na druhý. Přes ten hodte granát a objevíte bílé dveře do síla.

UROVEN DVACET: MISSILE SILO

Tady se musíte pohybovat hodně rychle, protože úroveň má časový limit, který není vidět na obrazovce. Vylezte na druhou stranu rakety, zlikvidujte stráž, pak se dejte výtahem na třetí úroveň, kde budete moci raketu přelést pomocí můstku. Teprve teď uvidíte

kartu a vtrhněte do hlavní místnosti. Zde je dalších pět strážců, které je třeba oddělat, snažte se však nezastavovat a dostat se k vypínači počítače. Je přímo na mapě. Přišel čas posledního střetu s Rhoemerem. Na jeho likvidaci budete potřebovat plynové kanystry, takže si je vezmete na římse. Chvilu se na římse zdržte a vyčkejte - tady vás Rhoemer nedostane. Jakmile se objeví před vámi na radaru, hodte dolů kanistr. Pak tvrdě do něj a pokračujte, až zhebne. Svět je opět bezpečné místo, game over.

ní, přeběhněte most, a dostanete se do řídicí místnosti, kde je třeba stisknout další tři kontrolní panely.

UROVEN DEVATENÁCT: TUNEL BLACKOUT

Rozsviňte si baterku, abyste viděli, kde jsou římasy, ale nezůstávejte na jednom místě, nebo vás spatří stráž. Držte se červené čáry, dejte se doleva a pak se spusťte dolů na další římse. Pořád sestupujte dolů, oddělte šest strážců a znovu rozsviňte baterku, abyste



časový limit a také to, že vám zbývají pouze tři minuty k dokončení úkolu. Tak rychle k výtahu - branka za chvíli spadne. Pokud se vám to nepodaří včas, zkuste ji podlézt. Pak jděte k výtahu, kde byl Rhoemer, a sjedte na úroveň dvě. Chcete se dostat do centrální kontrolní místnosti - na cestě nutno zabít pětici strážců. Vědcům seberte přístupovou

STŘELNICE

Ve střelce člověk jaksi čeká, že narazí na obrovský zbrojní arzenál, nebo snad ne? To víte, že ano. Tady je nejlepší zbrani BIZ-2. Má velkou palebnou sílu a zároveň se rychle nabíjí, takže lze vojáky likvidovat pěkně svižně. Jediná potíž tkví v tom, že ji nemáte možnost získat dříve než v patnácté úrovni, takže je lepší si pořádně osvojit HK-5 - ostatně i ta vám na daný úkol postačí. Dobré jsou i granátomety a puška, zejména pro vyhazování sudů do vzduchu. Problém je v tom, že se těžko nabíjejí, tedy příliš pomalu, když máte kolem

sebe spoustu strážců. Všechny útočné pušky, které ve hře najdete, jsou rovněž k použití, i když jsou nejlepší na likvidování jednotlivých strážců na útoku - příliš vám nepomohou v oněch nepříjemných situacích, kdy potřebujete především palebnou sílu. Plynové granáty jsou doslova famózní k likvidaci většího počtu nepřátel jedním vrzem, jenom dávejte pozor, abyste neházeli proti větru, jinak to slíznete sami.



směrem doprava dolů, kde narazíte na další most. Za okrajem uvidíte pár krabic, po nichž můžete slézt dolů. Odtud pak po další skupině krabic vylezte na římse a z ní zase na most, kde po pravé ruce najdete leteckou bundu. Přeběhněte přes další most a cvrkněte do přivolávací výtahu. Po červeném sloupu vylezte na římse, kde najdete granátomet. Ten vezměte s sebou a po krabicích vedle kontrolního panelu vyšplhajte nahoru. Ocitnete se v tunelu s červenými světly. Stiskněte vypínač na jeho konci a pak jděte zpět ke kontrolnímu panelu, kde se můžete dát světlu dolů nově funkčním výtahem. Až budete dole, proběhněte tunelem a na jeho konci jděte pořád napravo - najdete další ovladač výtahu. Stiskněte ho a výtahem vyjedte nahoru. Dalšího výtahu si nevšímejte, vydejte se opačnou stranou, přičemž se vyhýbejte otřesům půdy. Když se zem uklid-

TOP SECRET

NĚJAKÉ DOTAZY?

NEVÍTE JAK POKOŘIT VAŠI OBLÍBENOU HRU, ČI POSTRÁDÁTE ŽIVOTNĚ DŮLEŽITÝ CHEAT? NENÍ PROBLÉM.

V této rubrice vám odhalíme jakákoliv tajemství a seznámíme vás i s těmi nejztracenějšími cheaty. Stačí poslat dopis s dotazem do naší redakce, či emailem přímo na adresu chhimmat@score.cz a my se o vás postaráme, buďte klidní.

GRAN TURISMO POUZE PRO FÉROVÉ HRÁČE?

Doufám, že mi můžete poskytnout nějaké cheaty, či triky do této těžké, ale přesto velmi kvalitní závodní simulace. Zasekl jsem se v jenom z pokročilejších závodů a prostě nejsem schopen za žádnou cenu postoupit dále.
Petr, Olomouc.

Zoufalé dopisy týkající se *Gran Turismo* k nám do redakce proudí neustále. A nám nezbyvá nic jiného, než dokola opakovat, že prostě žádné cheaty k této hře NEEXISTUJÍ. Nemáte jinou

možnost, než prostě sedět a pečlivě trénovat, jinak to nejde, věřte nám!

DUKE NUKEM:

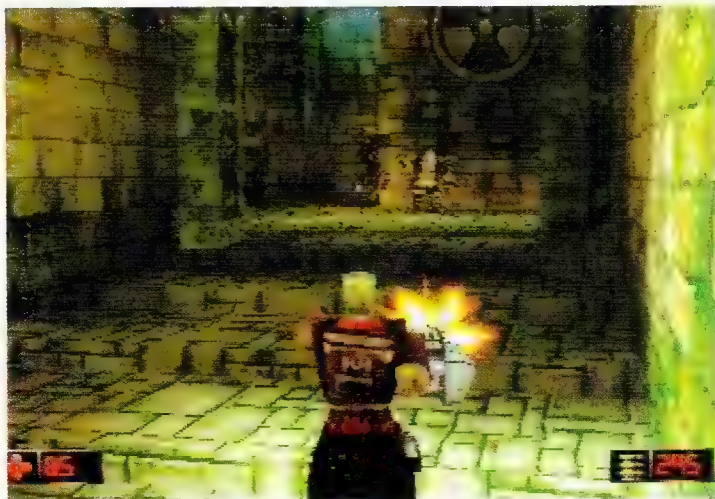
TIME TO KILL S CHEATY

Hrozně nutně potřebuji cheaty na atomového vévodu (Time to Kill). Jestli je urychleně nedostanu budu rádit a to pořádně!!!
Roman Bílek, Praha 2.

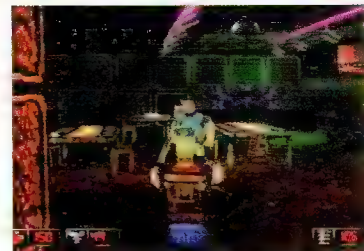
Patrně v tento okamžik ušetříme tvé okolí zbytečného běsnění, protože ti cheaty bleskově přinášíme, ale na příště si pamatuj, že to chce více klidu.

Následující cheaty se aktivují po zadání pauzy. Výběr úrovně - ↓ (jednou či devětkrát v závislosti na verzi hry), ↑. Nyní opusť hru a jdi do hlavního menu, kde by se měla objevit nová volba „Time To Kill“. Zadej tuto volbu a stiskni ←, nebo → pro navolení žádané úrovně a potvrď to tlačítkem ⊗.

Atomový borec není na zvládnutí jednoduchý. Chalidovi cheaty by vám měly zjednodušit život s ním.



Zbraně a vybavení - dvakrát, či jednou →, ←, dvakrát, či jednou →, ←, dvakrát, či jednou → a ←.
Všechny zbraně - 01, 02, ↑, 01, 02, ↓, 01, →, 02, ←.
Všechny věci - 01 (pětkrát, či jednou), 02 (pětkrát, či jednou).
Všechny klíče - ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.
Neviditelnost - 02, 01, 01, 02, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT (jednou, či dvakrát).
Neomezeně munice - ←, →, ←, →, SELECT a celé to provést dvakrát.
Neomezeně opakování - zapauzuj hru a stiskni ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, 01, 01.
Dokončení hry - během hry podrž 02 + 02 a stiskni ⊙, ⊕, ⊙, ⊙, START.
Myslíme, že takováhle obsáhlá kopa cheatů by ti mohla do začátků stačit.



k tomuto úžasnému bojovému titulu.
**Radek C.,
Březová u Sokolova.**

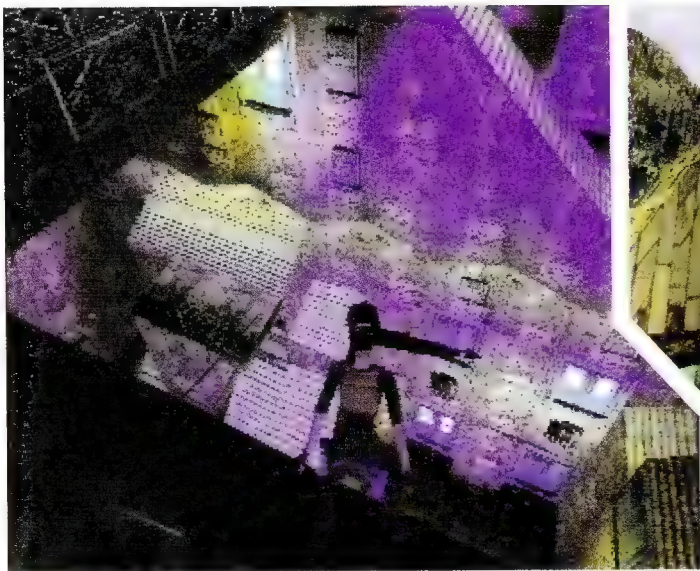
Pokud dohraješ „Arcade“ mód hry s každou z původních postav, dostaneš bonusové charaktery v následujícím pořadí - Kuma, Julia Chang, Gun Jack, Mokujin, Anna Williams, Bryan Fury, Heihachi, Ogre, The Real Ogre. Zúčastníš-li se s Annou dvacetí pěti zápasů [v Arcade, či Vs. módu] spatříš ji v tom následujícím v jiném oblečku. Chceš spatřit své bojovníky v tajné vítězné póze? Podrž tlačítka doleva, či doprava během opakovaného zápasu.

TIPY PRO TEKKENA 3

Beznadějně jsem propadl *Tekken 3* a hodili by se mi nějaké cheaty, či důležité triky



NĚJAKÉ DOTAZY?



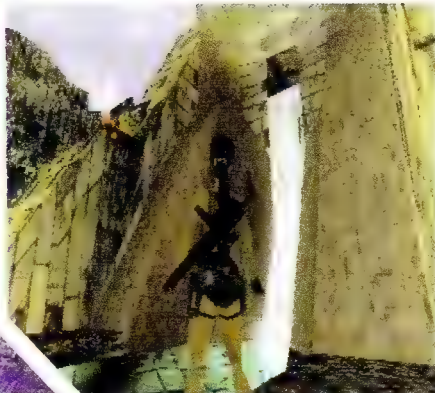
mu výhry. Ale pozor, ne všechny postavy mají skrytou pózu. Je možné získat Gona i Doktora B. jiným způsobem, než dokončit „force“, či „ball“ mód hry. Puť se do „arcade“ módu a ve čtvrtém, pátém, šestém, či sedmém kole dovol nepříteli, aby ti vzal přibližně pět procent životů a poté ho zbij. Pokud jsi postupoval správně, uslyšíš „hlasatele“ pronášet „great“ a v následujícím zápase budeš bojovat s Gonem, či Doktorem a vyhraješ-li nad nimi, máš je k dispozici. Stále nemůžeš získat do svého arzenálu Tigra? Sedm-

náctkrát dokončí hru s různými charakteri (včetně Eddyho) a jakmile se ti to podaří, rozjed další zápas s Eddym a měl bys ho mít.

ZAPOMNĚL JSEM CHEATY NA ROLLCAGE

Mojí oblíbenou hrou současnosti je *Rollcage*. Je to skvělá „pařba“, ale mám problém v tom, že stále nejsem dost zdatný na to, abych se dostal přes „Scorpio League“. Nemáte tam nějaké cheaty, či radu s jejíž pomocí bych se dostal do některé z pozdějších úrovní, či bonusových levelů?

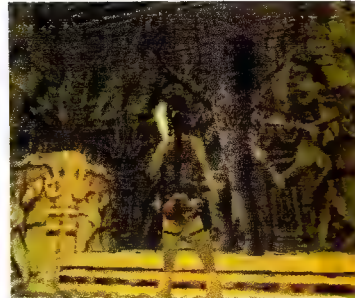
Martin Suchý, Kroměříž.



Příjemné na hře *Rollcage* je to, že obsahuje pouze jeden samotný cheat s jehož asistencí se ti otevrou dveře do všech skrytých koutů této závodní věci. Jednoduše vlož jako heslo „MAX-CHEAT“ a vše co bys mohl potřebovat se rázem objevilo před tvým zrakem.

SKRYTÁ ÚROVŇ V TOMB RAIDEROVI TROJCE

Často se nás ptáte jak se dostat do skryté úrovně nazvané „Hallows“ a my jsme vám na to v minulosti odpovídali tím, že nezbývá nic jiného, než dohrát hru s projitím všech skrytých míst na sto procent. Ovšem počítáme s tím,



Lařino třetí dobrodružství skýtá mnohá tajemství. Jedno z nich je odhaleno v této rubrice.

že by se vám to mohlo podařit přibližně v polovině příštího roku a tak jsme se rozhodli vás tohoto trápení ušetřit. Stačí během hry stisknout **5** (5x), **2**, **1** (3x), **2**, **1**, **2** (2x), **2**, **1** (2x), **2**, **1** (2x), čímž získáte všechna tajná místa. Nyní pokračujte v tomto cheat kombi **2**, **2**, **2**, **2** (2x), **2**, **2**, **2**, **2**, **2** (4x), **2**, **2**, **2** (4x), **2** pro přeskokání úrovní. A to je vše, užijte si bonusový level.

KÓDY K TĚM PROKLATÝM DVEŘÍM V SILENT HILLU

Hraji strašidelný *Silent Hill* a nemohu se dostat skrze zapuzlované dveře v nemocnici, poradíte mi? Tomáš, Pardubice.

První z dveří otevřeš velice snadno a to tím způsobem, že seřadíš charakteri na „Reapers“ listu podle jejich stáří. Tedy prvního Alberta Lordse, dále Lydie Findly, Edwarda C. Briggse, Roberta T. Morgana a nakonec Trevora F. Whita. Ale hned za těmito dveřmi se nacházejí další zakódované a zrovna přemýšlím nad tím, jestli jsi byl minulý rok



TOP SECRET

dost hodný na to, abychom ti tento kód poskytli. no, vypadá to, že tohle nespadá do našich kompetencí, takže si piš, heslo zní „ALERT“, ale jestli jsi nebyl hodný, pekelník si to s tebou vyřídí.

NHL 99 PRO PROFÍKY?

Před časem jsem si koupil NHL '99 a myslím si, že je to absolutně bombastická hra, hlavně když můžete hrát se svými kamarády. Jediným problémem je přílišná jednoduchost při hře proti počítači. Existuje zde něco, jak bych si mohl hru trochu zpestřit a zároveň tím podpořit počítačové hráče, aby s nimi byla větší zábava?

Mikoláš Vratný, Mohelnice.

Zdá se, že máš štěstí, protože se nám tu objevily jistě cheaty, které by ti mohly hru trochu zkomplikovat. Napiš jako „password“ „FREEEA“ a bude ti umožněno bojovat proti super nabaženým týmům EA Blades a EA Storm. Pokud si přeješ získat super hráče, dej volbu nového hokejisty a pojmenuj ho jako libovolnou postavu z kreditů. S tímhle chlapíkem nebudeš mít problémy. Jo a pokud se ti zdá hra příliš líná, napiš jako heslo „Speedy“ a věci se dají do pohybu.

Náš čtenář považuje druhý díl hry Crash Bandicoot za nejpovedenější.

CRASH BANDICOOT 2

Dostala se mi do rukou hra Crash Bandicoot 2, která se brzy stala moji nejoblíbenější hrou na PlayStation vůbec. Ale mám takový malý problém. Neustále umírám a cítím se silně frustrovaný z toho, že musím stále dokola procházet jeden a ten samý level. Mohli byste mi trochu pomoci? Třeba nějaké cheaty, nebo tak něco.

Jiří Samec, Praha 10.

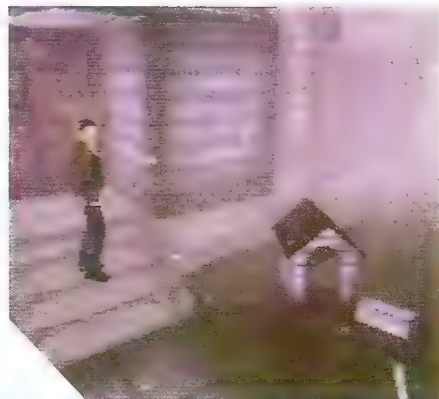
Hlavně nepanikař, tvé dny nekončné frustrace se chýlí ke svému konci. Máme tu speciálně pro tebe šitý trik, který ti během okamžiku sdělíme. Můžeš pro sebe získat deset extra životů, pokud nalezněš mládě polárního medvěda v druhém „warp“ pokoji (používá se k přístupu do úrovní 6-10) a skočíš mu na hlavu. Pokud se ti tohle nepodaří, můžeš vždycky zmáčknout zároveň ↓ a ⊙ poté co zemřeš a nejenom, že bude Crash oživen, ale navíc získáš voodoo masku.

COLIN MCRAE RALLY PLNÉ CHEATŮ!

Vždycky jsem si přál být závodníkem, ale bohužel jsem stále příliš mladý na to, abych mohl řídit auto. Naštěstí se objevila výtečná hra Colin McRae Rally, která utěšuje moji bolest. Proto by mě zajímalo, jestli existují nějaké cheaty k tomuto titulu.

Petr Dolejší, Praha 4.

Snad ti přijdou vhod některé z níže položených cheatů. Vybrali jsme ty nejzajímavější a proto, aby správně fungovaly, musíš jejich názvy podepsat svého závodníka. Peasouper - přidá mlhu do všech stáží Buttonbash - akcelerační Heliumnick - asistent dostane podivný hlas Kitcar - dostaneš turba (jakmile se zelený ukazatel napl-



Hra, která přináší časté bolení hlavy. Brzy přineseme nějaký úplný návod.

ní stiskni [X]) More oomph - zdvojnásobí sílu motoru Forklift - zatáčení zadními koly Trolley - zatáčení na všechna čtyři kola Blancmange - zelené auto (tento cheat je použitelný pouze v „Rally“, nebo „Time Trial“ módu hry) Nightrider - jízda ve tmě

TOCA 2 TAKY PRO CHEATAŘE?

Dostal jsem se pod vliv závodního simulátoru Toca 2. Zde se snažím dělat vše co je v mých silách, což znamená, že i občas něco vyhrám, ale

Opakujte si pořád: Gran Turismo nemá žádný cheat, nemá žádný cheat, nemá žádný cheat.



NĚJAKÉ DOTAZY?

pořád se mi nedaří získat skrytá auta o kterých jsem slyšel od kamarádů. Prý hra obsahuje i nějaké skryté tratě, nevíte jak se k nim dostat?

Honza Lokouč, Brno.

Beze všeho, v tento okamžik pokračuj ještě chvilku ve čtení a s cheaty budeš seznámen. Stačí abys zapsal některý z cheatů jako heslo a poté chvilku počkal, než ti Tiff Needel oznámí, že cheat je aktivován. Pokud ho budeš chtít deaktivovat, opakuj stejný postup.

Mechanic - otevře přístup ke všem skrytým vozům
Bigley - všechny bonusové tratě

Bcastle - při kolizích se budeš odrážet
Dubbed - poškození při hře jednoho hráče
Elastic - zvýší trať
Lunar - zustaneš déle „viset“ ve vzduchu při havárách
Justfeet - smaže vše kromě kol
Castletrippy - děsivé pozadí do hry jednoho hráče
Minicars - jiný pohled na závoděště
Fastboy - ultra rychlá auta
Punchy - hladký průchod závodem i v případě, že prohraješ
Skates - turbo mód

HESLA DO FUTURE COP

Již drahnou dobu se pokouším dostat skrze třetí úro-

Dvoutisícovka s českými texty je už na cestě, ale král všech hokejů se stále jmenuje NHL '99.



Nesmrtelné závodní hry od Codemasters jsou stále předmětem zájmu hráčů. Někteří si pořád neví s nimi rady.



veň hry, ale bohužel stále bez úspěchu. Vzhledem k tomu, že jsem do kopie investoval mrzký peníz, rád bych se podíval co je dále ve hře. Nemáte náhodou kódy do dalších úrovní? Prosím, prosím.

Lukáš Dobrovolný, Mělník.

TAFRGYBLRR - úroveň 1
GGRGYBLAY - 2
FUMRGYBLAL - 3
SICUGYBBLR - 4
TAFUGYBLLR - 5
GRGUGYBLLY - 6
FUMUGYBLLR - 7
SIFYGYBISR - 8

Lukáš je dalším šťastlivcem pro kterého jsme si připravili vhodnou odpověď. Počítáme s tím, že by se ti mohli krom hesel hodit i nějaké cheaty, takže poslouchej když si už investoval ty velké peníze do hry. Pro neviditelnost zapauzuj hru a označ „Sound FX volume“ menu na „Options“ obrazovce. Nyní stiskni

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Tak a to by bylo pro tentokrát vše, nashledanou u dalších otázek se těší.

Chalid Himmat



⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙
a vyskoč z nastavení a potvrď příkazem „Yes“. Skákající ukazatel ti potvrdí úspěšnost tvého počínání. A nyní k těm kódům, o které jsi žádal.


na CD



NAŠE ČERNÉ
KOLEČKO VÁM OPĚT
PŘINÁŠÍ DOSTATEK
CVIKŮ NA PROTAŽENÍ
PRSTŮ. VAŠIM
ÚKOLEM BUDE
PROTÁHNOUT PALCE
PŘI SPEED FREAKS,
EVIL ZONE ČI BUGS
BUNNY
A ZAPOSILOVAT
VŠEMI DESÍTI PŘI UM
JAMMER LAMMY.



PO NAHRÁNÍ DISKU ČÍSLO 48

Ize rolovat pomocí joypadu do stran, a vybírat tak demo na CD. Stisknutím tlačítka  potvrdíte výběr aktuálně zobrazeného názvu demo. Na konci některých dem je nutné konzolu resetovat.

Speed FREAKS

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: závodní (motokáry)
■ PROGRAM: hratelné demo

Tohle je dobrá hra. Bez přehánění - je to výborný titul i přesto, že neoplyvá originalitou. Každopádně pohodlně strčí do kapsy SNES verzi Mario Karta a může se měřit s jeho variantou pro N64. Nabízí hlavně zábavu, čistě a ničím neome-zované hraní, prostě je to titul, který by měl vlastnit každý společensky založený hráč. Díky našemu demo disku máte nyní možnost hru si vyzkoušet.

Na našem demo disku najdete tyto režimy: Single, Multiplayer a Demo, přičemž si můžete vybírat celkem z šesti postav. A co že budete ve hře dělat? No především kroužit po okruhu a sbírat nejrůznější power-upy a zbraně - ty bývají skryté v krabicích vznášejících se na trati. Speed FREAKS jsou jednou z těch her, které pokud vás jednou chytí, tak vás dlouho nepustí. Zvláště dáte-li se dohromady s několika kumpány, hrozí vám reálné nebezpečí partnerských hádek i rozchod. Kde je však psáno, že při hraní Speed FREAKS musí vaše přítelkyně nebo manželka stát opodál? Jen ji přivítejte, v multiplayeru pro čtyři hráče je místa dost. Přestaňte číst tenhle textík, hodte disk do PlayStationu a hurá do hry.

■ Ovládání
D-pad volant
○ brzda
○ plyn
△ kamera
□ smyk
□ smyk
□ střelba
□ boost

■ Další rysy
Je jich celá spousta. Pokud vás stále nepřesvědčilo naše demo, pak vás možná zaujme jedno z následujících: 24 tratí, pět hratelných režimů, devět postav (tři skryté) a konečně, Vs režim na demu je pro dva hráče - v kompletní hře pak máte možnost hrát se třemi nebo čtyřmi hráči. Nemůžeme jinak než doporučit.

■ Další informace
Chválu na tuto úžasnou akční věc pějeme na stránkách 56 až 60.



Hra vypadá trochu dětinsky, ale občas prokazuje jaksi zvrácený smysl pro humor. Jakmile si jednou se Speed FREAKS začnete, počítejte s několika hodinami hraní.

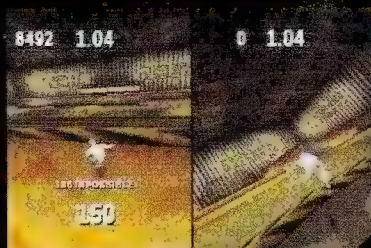


Tony Hawk's Pro Skater

■ VYDAVATEL: Activision
 ■ STYL: sportovní (skateboarding)
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Toto je další z mála her, které dokázaly naši redakci doslova paralyzovat. *Tony Hawk's Pro Skater* byl velice příjemným překvapením. Má nádherně intuitivní ovládání, takže předvést nějaký ten trikový veslek se po čase podaří skoro každému. V demu můžete hrát buď v roli titulního jezdce Tonyho Hawka, nebo Boba Burnquista. Tony, známý pro „rozkošatělost“ svých pohybů, je dobrý hlavně na U rampě a nejrůznějších umělých překážkách rozestavených po skateparku. Oproti tomu statistiky Bunyho naznačují, že jeho stylu bude nejlépe sedět asi ulice. Ovšem celkově vás svými schopnostmi nezklamе ani jeden z těchto proslulých šampiónů.

Na demu máte k dispozici dva režimy pro jednoho hráče nebo pro dva v režimu rozdělené obrazovky. Máte dvě minuty na to, udělat co nejvyšší skóre, přičemž můžete předvádět libovolné triky, ale mějte na paměti toto: náročnost ještě nemusí znamenat vítězství a triky, byť sebe úchvatnější, které se vám nepodaří ustát, vyústí ve ztrátu na soupeře. Když jsme poprvé slyšeli informace o *Tony Hawk's Pro Skater*, ani ve snu nás nenapadlo, že to bude takhle skvělá hra!



Malá rada. Chcete, aby vaše triky vypadaly ještě lépe? Pak se naučte kombinovat s postranními tlačítky, když budete ve vzduchu (na způsob Cool Boarders 2). Vašemu představení to dodá jiskru.



Ovládání

- ↑ náklon/vyskočení z rampy
- otočení/rovnováha (při grindu)
- ↓ zpomalení/záklon
- ⊙ grind
- ⊙ kick trick
- ⊙ grab trick
- ⊙ skok
- ⊙ kamera
- ⊙ pauza

Stisknete ⊙ - tím se přikrčíte. Když tlačítko pustíte, vyskočíte. Čím déle jste přikrčení, tím výše vyskočíte.

Chcete-li jet po prknu, a ne po kolečkách, stisknete ⊙, když se přiblížíte k obrubníku, zábradlí nebo nějaké podobné věci.

Až budete ve vzduchu, stlačením na ⊙ nebo ⊙ plus směr - docílíte nejrůznějších triků.

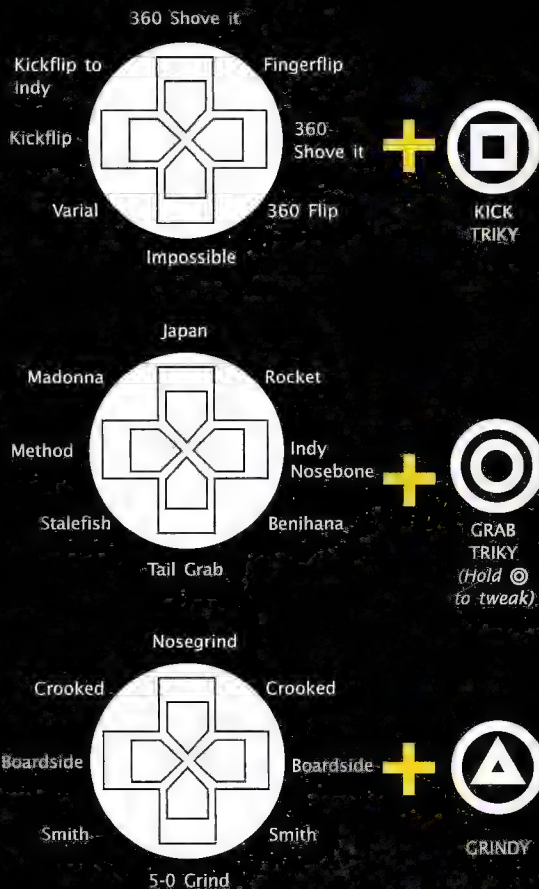
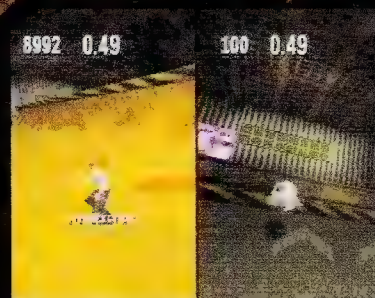
Další rysy

V kompletní hře *Tony Hawk's Pro Skater* máte možnost vybírat si z devíti postav profesionálních skaterů s různými schopnostmi. Vyberete si jednoho z nich a vydáte se na jeden z deseti rozlehlých skateparků, kde najdete vše nezbytné pro hodiny skvělé zábavy (a nejsou zde duchodci, kteří by si stěžovali). Kromě režimu pro jednoho a více hráčů můžete závodit na U-rampě nebo otestovat své dovednosti na ulici i umělých překážkách v režimech Trick či Battle.

Další informace

Více se o titulu dozvíte na straně 42.

Král skaterů Tony Hawk to na rampě i dalších umělých překážkách zatraceně umí. A ještě tu máme Boba Burnquista - krále ulice.



na CD

Um Jammer Lammy

■ VYDAVATEL: SCEE
 ■ STYL: rytmická
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Um Jammer Lammy, nástupce námi velice milovaného titulu PaRappa The Rapper, skýtá stejně zábavu jako originál. Když jsme se dozvěděli, že hra bude mít stejný koncept jako originál, jenom s tím rozdílem, že zde běží o rockovou muziku, vzbudilo to v nás trochu obavy. Ne že bychom měli něco proti rocku - třeba včera duněl v redakci celý den - spíše jsme si nedokázali představit, jak by se rocková verze mohla vyrovnat fantasticky hiphopujícímu PaRappovi. Jistě si dokážete představit naši úlevu, když jsme konečně hru dostali do rukou a zjistili, že ze svého kouzla neztratila vůbec nic.

Přestože většina postav ve hře je naprosto nová, naše demo jako na potvoru oživuje starého známého z prvního dílu Chop Chop Master Oniona. Tentokrát se octl na pódiu, aby pomohl slečně Lammy stát se velkou kytarovou hvězdou. Vše, co musíte v demu dělat, je to, že se jím necháte vést. Musíte stiskávat tlačítka joypadu v pořadí a v rytmu, který běhá na horní části obrazovky. Když se vám bude dařit, udržíte se v čele. Ve hře především záleží na tom, uvědomit si, kde



Lammy jamuje na Good. Držte se svého mistra Chop Chop Oniona.

teré tlačítko na joypadu je, a zejména mít schopnost odposlouchat melodii a držet se mnohdy i velice složitého rytmu.

■ Ovládání
 na obrazovce

■ Další rysy
 V plné hře vám připadne role mladé ambiciózní kytaristky jménem Lammy, která chce prorazit. Na cestě za slávou musíte naslouchat postavu jménem Chop Chop Master Onion, který se v průběhu hry zjevuje jako jakýsi hudební guru.



Toto demo je jen pro jednoho hráče, ale chystáme i multiplayerovou verzi.

■ Další informace
 Recenzi na Um Jammer Lammy přineseme v příštím čísle PSM.



Bugs Bunny: Lost in Time

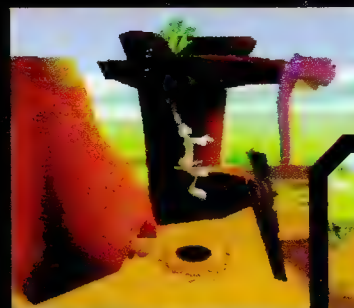
■ VYDAVATEL: Infogrames
 ■ STYL: 3D plošinovka
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Ratři Warnerovi se dali dohromady s Infogames a výsledkem je tato zábavná trojrozměrná plošinovka. Hlavní roli zde hraje starý známý králik Bugs, který se tentokrát, kvůli své chorobné zvědavosti, ztratil v čase. Vy se k němu připojíte právě v okamžiku, kdy se snaží najít cestu zpět do přítomnosti. V našem demu si na vlastní kůži můžete prožít, jaké to bylo v době kamenné - nacházíte se totiž na Dinosauri hoře a máte za úkol vyhýbat se jeskynní variantě Elmera Fudda a jeho klonům. Chcete-li se prokousat

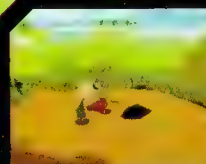
touto úrovní, pěkně si zahřejte prsty. Tip: dávejte pozor na desetitunové balíky, jež mají ve zvyku jen tak padat z oblohy.

■ Ovládání
 D-pad
 ⊙
 ⊗
 ⊙
 ⊙
 ⊙
 ⊙ + směr
 ⊙ + ⊙
 ⊙ následuje ⊙

směry
 kop
 výskok
 přikrčení
 panoramatický pohled
 kutálení
 tlačení velkých kamenů
 změna úhlu pohledu
 poté vám umožní
 prolézat králičí nory
 sbírání/zahazování
 malých kamenů nebo
 krabic

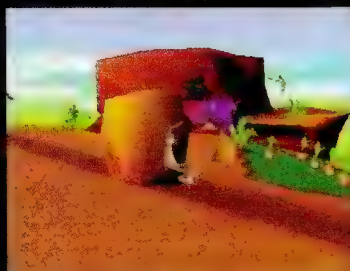


Bacha na balvany padající z oblohy bez sebemenšího varování.



■ Další rysy
 V plné verzi hry bojuje Bugs proti dalším známým postavkám ze seriálu: Yosemite Samovi, Marvinovi, Daffy Duckovi a mnoha dalším. Hra má dvacet úrovní odehrávajících se v šesti různých časových obdobích, od doby kamenné až po futuristickou Dimension X. Navíc zde najdete i bonusovou úroveň. Mezi zvláštní Bugsovy schopnosti patří létání za pomoci uší coby vrtulí.

■ Další informace
 Roztočte uši a leťte se podívat do PSM 17, kde najdete recenzi s hodnocením 8/10.



Bugs uvízl na Dinosauri hoře v době kamenné. Rada - vyhýbejte se Elmeru Fuddovi a jeho pravěkým klonům.

na CD

Evil Zone

■ VYDAVATEL: Titus
■ STYL: bojovka
■ PROGRAM: hratelné demo

Děj této extrémně rychlé bojovky se odehrává na ostrově I-Praseu. Zde se sešlo deset udatných bojovníků, aby se utkali se zlou čarodějnici jménem lhadurka. Lze konstatovat, že se schyluje k tvrdému střetu: mezi zvláštní útoky patří termonukleární exploze, kletby i vetřelci-požírající lidské vnitřnosti. Je zde pět herních režimů, jmenovitě tyto: Story, Survival, Practice, standardní režim pro jednoho hráče a režim pro dva.

V demu si můžete vybrat ze dvou postav - školačku jménem Setsuna Saizuki (její alter ego je anděl strážný), nebo Danzaivera (který vypadá jako z Power Rangers). V režimu Story máte možnost bojovat ve třech různých příbězích podle toho, jakou z postav si vyberete. Bitvy nemají žádné časové omezení, takže bojíte, dokud jeden nepadne!

■ Ovládání
D-pad pohyb
A útok
B obrana
C zrušení nastavení z menu
X nastavení menu
PS/Start návrat k titulní obrazovce

11/11 výběr arény
11/11 nastavení handicapu
11/11 pauza

■ Další rysy
Jedním z rysů, který *Evil Zone* odlišuje od mnoha ostatních bojovek, je animace a prostředí ve stylu manga. Postavy se rozpadají - resp. zmnožují - z oblohy vylétávají laserové paprsky a atomové exploze přicházejí z jasněho nebe.

■ Další informace
Chcete-li se dozvědět náš názor na hru, probojujte se zpět do PSM 16, kde najdete MiniPlayTest s ohodnocením 6/10.



Navzdory uniformě školou povinné dívky to umí s mečem sakramentsky dobře.

Rat Attack

■ VYDAVATEL: Mindscape
■ STYL: logická
■ PROGRAM: hratelné demo

Před čtyřiceti lety je vystřelili na oběžnou dráhu jako součást vesmírného výzkumu. Teď se laboratorní krysy Washington a Jefferson vrátily zpět na Zemi. Mají jakési strašlivé zbraně, patrně mimozemské proveniencce, a stojí v čele povstání, jehož cílem je ovládnutí Země.

Vaším úkolem je chytat krysy. Než se hra vůbec spustí, profesor Julius vám poskytne lekci ohledně krys - jak používat Eraticator a podobně. Demo

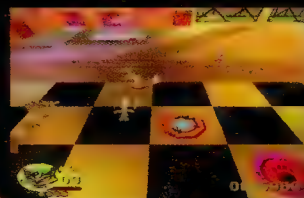
nabízí dvě volby - pro jednoho hráče i pro vícero a můžete si vybrat ze třech koček. V režimu pro jednoho hráče musíte dokončit čtyři úrovně - salónek, kuchyň, střelnici a šachtu. Jakmile se vám podaří v každé z těchto úrovní pochyťat dost krys, aniž byste vyčerpali svých devět životů, postavíte se proti bossovi Beefy Bennetovi. Režim pro více hráčů se odehrává na zahradě a na terase.

■ Ovládání
D-pad pohyb
X eraticator
B výskok
A zvláštní chvat

C rána
11 položení sýru

■ Další rysy
Plná verze této hry má 50 úrovní v režimu pro jednoho hráče plus 15 pro více hráčů (1-4). Můžete si vybírat z osmi koček s různými silnými a slabými stránkami. Úrovně jsou situované v domech, zahradách, muzeích a továrnách - je to vskutku krysí rána biblických rozměrů.

■ Další informace
PlayTest této hry připravujeme do PSM 19.



Ďábelské krysy se vydaly zmocnit se světa. A vy jste kočka.

Decaying Orbit

■ **VYDAVATEL:** Yaroze
 ■ **STYL:** vesmírná akce
 ■ **PROGRAM:** plná hra

Decaying Orbit je vesmírná akční střílečka, v níž běží o vaši válku proti impériu Liaobec. Na začátku hry jste sami uprostřed nepřátelského prostoru, a tudíž prvním úkolem bude dostat se domů. Musíte procházet jednotlivými úrovněmi plnými planet, mlhovin, nepřátelských flotil a kdo ví čeho ještě.

■ **Ovládání (digitální):**
 D-pad pohyb
 ⊗ zrychlení

⊙ laserová střela
 △/⊙ používání extra zbraní

■ **Ovládání (analogové):**
 D-pad pohyb
 ⊗ zrychlení
 ⊙ laser
 ⊙/⊙ používání extra zbraní
 ⊙/⊙ používání extra zbraní
 ⊙/⊙ projíždění seznamem extra zbraní
 (další instrukce na obrazovce)

■ **Další informace:**
 Chcete-li se o této hře dozvědět více, navštivte její autory na internetové adrese www.dragonshadow.com.

Tanx



Co tadyhle užít si to v tanku? Pozvěte kamarády a dejte se do toho.

■ **VYDAVATEL:** Yaroze
 ■ **STYL:** strategie
 ■ **PROGRAM:** plná hra (pouze pro dva hráče)

Thra sestává ze tří následujících režimů:
 Duěl - ten, kdo jako dříve zabije soupeře třikrát, vítězí. Počet ukazují nasvícené hvězdičky.

Search And Retrieve - Musíte hledat tři vlajky - kdo je najde první, vyhrává. Ale je možné vlajky i krást ze základů svých protivníků.

Capture The Flag (ziskej vlajku) - Musíte získat vlajku svého protivníka (na jeho základně) a přidat ji ke svým.

■ **Ovládání:**
 Obrazovka voleb
 ↑↓ výběr volby, kterou chcete změnit
 ←→ změna volby

Ve hře
 ↑ dopředu (s power-upem pro vznášení: zrychlení)
 ↓ zpátečka (s power-upem pro vznášení: brzdění)
 ←→ obrát doleva/doprava
 ⊗ střelba
 ⊙ pauza
 ⊙ pokládání min (s nastaveným pokládačem min)
 ⊙/⊙ obrát věži doleva a doprava (když používáte volbu pro věž)
 ⊙/⊙ návrat věže do středové polohy



Ztraceni v kosmu, ohklopeni nepřáteli, po ruce jenom laser a trochou paliva. To je pocit!

Tekken 3



Král železné pěstí nyní za třetinu ceny ve srovnání s loňskou premiérou!

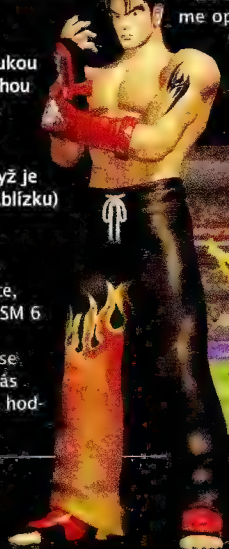
■ **VYDAVATEL:** SCEE
 ■ **STYL:** bojovka
 ■ **PROGRAM:** hratelné demo

Toto se často nestává: bezpochyby nejlepší bojovka všech dob je nyní k mání za směšných 899 korun.

■ **Ovládání:**
 ←→ chůze
 ↑ výskok
 ↓ přikrčení
 ↑ ↑ or ↓ ↓ při dvojím poklepání útok rychle do strany
 ← při podržení kryt
 →→ při dvojím poklepání a podržení běh
 ⊙ kop pravou nohou

⊙ úder pravou rukou
 ⊙ úder levou rukou
 ⊙ kop levou nohou
 ⊙ chyt (když je protivník nablízku)
 ⊙ Jiný chyt (když je protivník nablízku)

■ **Další informace:**
 Za 899 korun proboha - pokud hru dosud nemáte, rychle si ji opatřte. V PSM 6 se dozvíte odpovědi na všechny otázky týkající se tohoto titulu, které by vás mohly napadnout. Naše hodnocení: 10/10!



This Is Football

■ **VYDAVATEL:** SCEE
 ■ **STYL:** sportovní (futbal)
 ■ **PROGRAM:** videoklip

This Is Football se do konkurenční nabitého světa fotbalových her vydává vybavený značným počtem licencí a má velkou šanci přidat se k velikánům žánru typu FIFA nebo ISS. Soudě podle toho, jak vypadá demo, bude to skutečně zajímavé - za zády stojí SCEE, a tak se můžeme oprávněně těšit na prvotřídní titul. Můžeme vám též slíbit hratelné demo, které máme pro vás nasmlouvané do PSM 20.



Na straně 28 tohoto čísla si můžete přečíst Primal Screen, kde se dozvíte, jak se ke hře vyjadřuje jeden z autorů.

feedback

JE TU PRAVIDELNÝ DVOUMĚSÍČNÍ VÝBĚR Z DOŠLÝCH DOPISŮ VÁS ČTENÁŘŮ. JAKO OBVYKLE JSME Z NICH NAMÍCHALI SMĚSKU DOTAZŮ, POETICKÝCH ZASTAVENÍ A KRITIKY.

* MAX Z KARLOVÝCH VARŮ

1) Mám takový dojem, že jste minimálně jeden demo disk oproti Angličanům vynechali. S pravdou ven!
2) Nemůžu se dočkat čísla 19. Co že to bude za změny. Že by 250 stran + demo disk + plná hra? No dobře, už jsem se probudil.

1) Na to člověk nemusí být žádný Sherlock, aby si všiml, že jsme jedno CD přeskočili. Důvod je ten, že jsme se dostali do předstihu a ceděčka nám zbytečně dlouho ležela na skladě v očekávání dalšího čísla. Jelikož jsme chtěli, aby disky byly co možná nejaktuálnější, přeskočili jsme jeden, který nebyl příliš atraktivní.

2) Ohledně změn v PSM musíme přiznat, že to bylo trochu unáhlené oznámení. Změny budou a budou výrazné k lepšímu, ale nikoli soustředěné do jednoho čísla, nýbrž soustavně během zbývajících měsíců roku.

* MARV

1) Bude u nás soundtrack ze hry *Silent Hill*?
2) Bude pokračování *Silent Hillu*?
3) Proč *Syphon Filter* stojí v obchodech 'jen' 1500 korun? Teď jsem utratil 4000 korun za dvě hry (*V-Rally 2* a *Silent Hill*), které jsou stejně nové jako *Syphon Filter*.
4) Kdy už konečně vyjde *Messiah*?

1) Kromě *Wipeoutu 2097* a *Gran Turismo* u nás k dostání žádné herní soundtracky nebyly. Je krajně nepravděpodobné, že by se audio *Silent Hill* objevil v našich obchodech.

2) Oficiálně to řečeno nebylo, ale je to, zejména pro PlayStation 2, velmi pravděpodobné.

3) Za sníženou cenou *Syphon Filtera* a ostatních nových titulů SCEE v průběhu letošního roku stojí rozhodnutí firmy Sony, která tyto hry u nás distribuuje.

4) S hrou *Messiah* to zatím moc dobře nevypadá. PC verze se blíží, ale o playstationové verzi se toho moc neví.

* BRONISLAV HOCHHAUS, LIBOCHOVICE

Měl bych jednu připomínku ke vzhledu stránek v PSM. Zdá se mi, že kdyby nebylo obrázků, tak by se váš časopis zmenšil tak na 1/3. Většinu her vydáváte na CD, takže k němu už skoro žádný obrázek nepotřebujete.

Kdybychom vyhodili obrázky, zmenšili písmo tak na polovinu, vypustili popisky k obrázkům (k čemu by tam také byly), odstranili odlišné písmo v nadpisech (stačí tučně, na co ještě větší), vypustili citáty z textu, vynechali obálku (je to také obrázek!) a text roztáhli až ke kraji, prostě kdybychom se vykašlali na všechny estetické sarapatičky, pak bychom se, věřte nebo ne, dostali na takových osm devět stránek.

* K. MACEK, PODĚBRADY

1) Recenze v PSM jsou sice vícestránkové, ale zdaleka nepopisují všechny stránky hry.
2) Nemyslíte si, že na našem trhu je malá (spíše žádná) konkurence?
Například v Itálii jsem viděl šest druhů časopisů o PlayStation.
3) V PlayTestu by bylo objektivnější zvětšit rozsah hodnocení třeba na procenta (0-100).

1) Máte pravdu. Útvar recenze není určen k popisu všech stránek hry nebo čehokoliv jiného. Je to většinou subjektivní hodnocení věci autorem textu tak, aby zprostředkoval svůj převažující dojem. Detailům se recenze většinou věnují v případě, že to je významné z hlediska argumentace ve prospěch daného názoru.

2) Český trh je velice malý a zatím se tu žádný jiný subjekt vydáváním časopisů specializovaného na PlayStation nezabývá. Situace je prostě taková a my jsme ti poslední, kdo za to může.

3) Můžeme slíbit, že k tomu nikdy nedojde. Hodnocení 0-100 považujeme



za naprostou absurditu rozšířenou zejména v řiši časopisů zabývajících se hrami na PC. Naopak, bylo by to méně objektivní. Řekne někdo, jak se liší titul s hodnocením 74% od hry, která obdržela 73%?

* ROMANA FEFRČÍKOVÁ, KLÁŠTEREC NAD OHŘÍ

Chtěla bych PlayStation využít i k výuce anglického jazyka. Ptali jsme se různě, zda existuje CD angličtiny pro PlayStation, ale bohužel bez úspěchu. Sehnala jsem tedy CD anglického jazyka na PC, ale PlayStation ho nebere. Existuje vůbec takové CD i pro PlayStation? Nedalo by se to moje CD pro PC nějakým způsobem použít na PlayStation? Myslím si, že je škoda, že se PlayStation nedá použít k výuce, ale jen ke hrám.

Pokud víme, nic takového jako kurz AJ pro PlayStation neexistuje. Souhlasíme, že je to škoda. Neherních programů pro PlayStation je žalostně málo (mezi nejznámější patří jen hudební sekvencer *Music*). Nicméně na druhou stranu je zřejmé, že i hraní her, ve kterých se



vyskytují anglické texty (například *Final Fantasy VII*), může velice příjemným způsobem přispět k rozšíření slovní zásoby u osob, které již základy jazyka mají.

* ELIŠKA NOVOTNÁ, SEZIMOVO ÚSTÍ II

Píšu za syna, který je ochrnutý a má svět jen hry na PlayStation. v čísle 16 je demo hry *Ape Escape*, která se nehne. Proč? Vždyť je označená jako hratelná.

Hra *Ape Escape* (i její demo) je naprogramována tak, že ji lze ovládat pouze pomocí speciálního ovladače s tzv. analogovými sticky (oficiální výrobek Sony nese označení Dual Shock). Je to vůbec první hra, která neumožňuje hraní s normální joypadem (nepočítáme-li střílečku *Time Crisis* pro světelnou pistolí).

Za PSM odpovídal
FarID Starman

Všechny otištěné dopisy byly z prostorových důvodů kráceny. Děkujeme všem autorům (i neotištěným) dopisů za projevený zájem.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM19

EXKLUZIVNÍ RECENZE + DEMO!

WIP3OUT

ZÁVODNÍ FUTURISTICKÁ HRA, KTERÁ DEFINOVALA PŘED PĚTI LETY PLAYSTATION, HLÁSÍ DOTŘETICE SLAVNÝ NÁVRAT. PŘINESEME VÁM PRVNÍ RECENZI TÉTO PO CELÉ GALAXII ŽHAVĚ ODPočítávané úřady a TAKÉ EXKLUZIVNÍ A LUXUSNÍ HRATELNÉ DEMO NA CD!!!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION - POSLEDNÍ LAŘIN VZDECH, NEBO OKAMŽIK SLÁVY PRO CORE DESIGN? PSM HOVOŘÍ EXKLUZIVNĚ S LIDMI STOJÍCÍMI ZA LEGENDOU.

Sorry



MOBILOVÉ LOUPEŽE V DĚJINÁCH PLAYSTATIONU. HLAVNÍ JE NALADIT SI TU SPRÁVNOU RADIOSTANICI A PAK UŽ JDE VŠECHNO JAK PO MÁSE.

GIA 2

NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE A PREVIEW O:

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| • FIFA 2000 | • QUAKE II |
| • METAL GEAR VR MISSIONS | • F1 '99 |
| • GRAN TURISMO 2 | • UNREAL |
| • TRACK AND FIELD 2 | • MUSIC 2000 |
| • BEATMANIA | • SHAOLIN |
| • WAR OF THE WORLDS | • NOMAD SOUL |
| • EPISODE ONE: RACER | • FINAL FANTASY VIII |
| • TARZAN | • THIS IS FOOTBALL |

V PRODEJI
OD 14.
ŘÍJNA

NA CD: WIP3OUT (HRATELNÉ), NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING (HRATELNÉ), UM JAMMER LAMMY (HRATELNÉ), POINT BLANK 2 (HRATELNÉ), R/C STUNT COPTER (HRATELNÉ), LEGO RACERS (HRATELNÉ), FINAL FANTASY VIII (VIDEOKLIP), F1 '99 (VIDEOKLIP), MISSION: IMPOSSIBLE (VIDEOKLIP), 40 WINKS (VIDEOKLIP), LMA MANAGER (VIDEOKLIP), THIS IS FOOTBALL (VIDEOKLIP)

VYHRAZUJEME SI PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU I CD PŘÍLOHY.

Žijte si ve svém světě, a hrajte si v našem!

 PlayStation



JENOM
4990,-
Kč

Konzole Sony
PlayStation s
Dual Shock
ovladačem a

joypadem
zdarma!!!



Dual Shock ovladač

Dual Shock ovladače
nyní v nových
"space" barvách.



JENOM
990,-
Kč

Dual Shock volant



Nezbytné pro
všechny pravé
milovníky rychlosti.

JENOM
3990,-
Kč



N-Pal kovertor

Jeho pomocí můžete
hrát všechny NTSC hry
v barvě ve Vaší TV.



JENOM
790,-
Kč

Standartní ovladač



JENOM
490,-
Kč

Pro ty, kteří
si již zvykli na
klasický způsob hry.
Nyní levnější než jindy.

Memory karty



JENOM
490,-
Kč

Kupte si i
paměťovou kartu v
barvě Vašeho nového
ovladače.

... stejně tak jako ostatní příslušenství!

BeaSOFT

tel: 02 684 52 24

0606 904 258

fax: 02 227 81 645

Jánovského 44, Praha 7

Ria

SMILA

Jet

1st

329

T O, ŽE MÁ LEPŠÍ VŮZ NEŽ JÁ
NEZNAMENÁ, ŽE SE MI BUDE
VYSMÍVAT !!! KDYBY JEN
TUŠILA, ŽE POUŽIJÍ DVOUTÝ

שבתות סטטוטוריות

SMILA

நெல்லை

